



OFFICIEL

T DE
TABLE

M DE
MARQUE

Le Guide





AVANT PROPOS



Vous avez entre les mains la dernière édition du Guide de l'O.T.M.. La mise à jour de ce fascicule a été réalisée, sous le contrôle de la Commission Fédérale des Arbitres, Marqueurs, Chronométriers et Opérateurs des 24 secondes et a bénéficié du précieux concours de Monsieur Bernard LEJADE.

Il a pour objectifs essentiels d'une part, d'uniformiser la pratique des Officiels de Table de Marque, d'autre part, d'être un guide pour les diverses missions de formation.

Le nouveau règlement de jeu 2008 complété par des interprétations de la F.I.B.A. a modifié plusieurs articles et ainsi créé de nouvelles dispositions et obligations pour les O.T.M.

L'ensemble de ces modifications et dispositions a été repris dans ce manuel.

Bien entendu, en cas de litige, seul le règlement officiel de Basket Ball doit servir de référence.

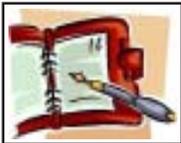
Je vous laisse le soin de le découvrir et vous en souhaite la meilleure utilisation possible.

Jean-François FAVAUDON
Responsable O.T.M. C.F.A.M.C.

Ce document a été réalisé avec le concours de :

Bernard LEJADE
Corinne BAR
Sophie BRODU
Christophe BURKHART
Béatrice CURCULOSSE
Estelle GILBERTIER
Sylviane JOLY
Sylvie THARREAU
Fanny WEBER
Jean AUMERSIER
François-Xavier FAVAUDON
Emmanuel LANCELEUX
Daniel MELLINA
Michel MENU
Bernard MICHON
Philippe PROLA

SOMMAIRE

	LA FEUILLE DE MARQUE	Pages 1 à 3	
Pages 4 à 33		LE MARQUEUR	
	L'AIDE MARQUEUR	Pages 34 - 35	
Pages 36 à 40		LE CHRONOMETREUR	
	L'OPERATEUR DES 24"	Pages 41 - 43	
Pages 44 à 49		CONSIGNES	
	ANNEXES	Pages 50 à 70	
Pages 71 à 73		IMPRIMES	
	NOTES	Pages 74 - 76	

LE VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE

RÉSERVES : _____ _____ _____ _____ _____				SIGNATURES	
				1 ^{er} arb.	
				2 ^e arb.	
				3 ^e arb.	
				Cap. A	
				Cap. B	
FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES					
NOM	N° licence	Equipe	Nature*		
		A - B	FT - FD sans rapport - FD avec rapport		
Motif				SIGNATURES	
				1 ^{er} arb.	
				2 ^e arb.	
				3 ^e arb.	
				Cap. A	
				Cap. B	
RÉCLAMATIONS : _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____				Reçu Chèque Numéro : _____ sur Banque : _____ de _____ € SIGNATURES 1 ^{er} arb. 2 ^e arb. 3 ^e arb. Cap. A (en jeu) ou entraîneur* Cap. B (en jeu) ou entraîneur*	
INCIDENTS ayant eu lieu } avant } pendant } la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport après }			Motif _____ _____ _____		
Signature 1 ^{er} arbitre	Signature 2 ^e arbitre	Signature 3 ^e arbitre	Signature Capitaine A	Signature Capitaine B	
OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS ET MÉDECIN					
	NOMS	ADRESSES		N° licence	Groupement sportif
1 ^{er} arbitre					
2 ^e arbitre					
3 ^e arbitre					
Marqueur					
Aide-marqueur					
Chronométrateur					
Opérateur 24 *					
Resp. de l'organisation					
Délégué aux officiels					
Médecin					

* Rayer la mention inutile.

LE MARQUEUR

LE MARQUEUR



LE MARQUEUR

Ses principales fonctions sont la tenue de la feuille de marque et la manipulation de l'indicateur de possession alternée (flèche), la gestion des remplacements et des Temps-morts.

I. LA TENUE DE LA FEUILLE DE MARQUE



Consignes générales

- A. Toutes les inscriptions sur la feuille de marque doivent être faites en majuscules d'imprimerie et lisibles.
- B. Il est recommandé au Marqueur d'utiliser deux stylos de couleurs différentes.
 1. Avant la rencontre, toutes les inscriptions seront de préférence de couleur **NOIRE**, y compris les croix des entrées en jeu. L'encerclement de celles-ci sera fait en **ROUGE**. 
 2. Pendant la 1^{ère} et la 3^{ème} période, toutes les inscriptions seront de préférence tracées de couleur **ROUGE**, y compris le résultat de fin de période en bas de page. 
 3. Pendant les 2^{ème} et 4^{ème} périodes et toute prolongation, les inscriptions seront de la couleur  utilisée avant la rencontre, lors de la préparation administrative de la feuille (**NOIRE**).
 4. Toutes les inscriptions au dos de la feuille de marque seront aussi de la couleur utilisée avant la rencontre (**NOIRE**).

NOTA :

Les faits qui ont lieu lors d'un intervalle sont considérés comme faisant partie de la période de jeu qui suit.

Exemple :

Une faute infligée pendant un intervalle sera inscrite comme ayant eu lieu au cours de la période suivante. Dans cette situation une faute de joueur sera comptabilisée dans les fautes d'équipe



Toutes les lignes, arrêt de score, arrêt de fautes des 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} périodes ainsi que toutes les formalités de fin de rencontre, doivent être tracées à la règle.

AVANT LA RENCONTRE



1.1. VINGT MINUTES AU MOINS AVANT L'HEURE FIXÉE POUR LE DÉBUT DE LA RENCONTRE

Chaque Entraîneur doit remettre ou faire remettre au Marqueur la liste, accompagnée des licences des Joueurs qui doivent participer au jeu, ainsi que les noms du capitaine de l'équipe, de l'Entraîneur et le cas échéant, de l'Entraîneur adjoint. Cette liste précisera la couleur des maillots et s'il y a lieu, la publicité.

Les Arbitres et O.T.M. ne sont pas habilités à contrôler les cartes d'Entraîneurs, seule la commission compétente l'est. (Note D.N.A. 23 Octobre 2007)

A) LE MARQUEUR DOIT INSCRIRE AU RECTO DE LA FEUILLE DE MARQUE.

1) Le nom des équipes :



La première équipe, qui sera l'équipe " A " est toujours l'équipe locale ou, dans le cas d'une rencontre sur terrain neutre, l'équipe mentionnée la première sur le programme ou la convocation.

2) Les références de la rencontre :

Championnat, numéro de rencontre, date, heure officielle de début, lieu (ville).

Le nom et initiale du prénom des Arbitres.

Pour chaque équipe : nom, couleur du maillot, publicité(s) et éventuellement le numéro d'affiliation.

3) Les coordonnées des Joueurs et Entraîneurs :

Le numéro de licence (1 lettre, F, H, N ou E suivie de 6 chiffres) précédé du type, s'il est autre que le type A et éventuellement de la mention de surclassement (D - R ou N).

Autres types de licences (exclusivement) : " M . B . C . T " .

En cas d'absence de licence ou de bordereau de licence (**PHOTOCOPIE NON AUTORISÉE**) le Joueur, l'Entraîneur ou l'Entraîneur adjoint concerné apposera sa signature dans l'espace réservé au numéro de licence. Il devra, en outre, présenter une pièce d'identité.

Le nom et l'initiale du prénom du capitaine seront suivis de la mention (CAP).

Les numéros des maillots des Joueurs seront inscrits en respectant un ordre croissant.

NOTA :

Pour les rencontres FIBA, le Marqueur n'inscrit que les 3 derniers chiffres du numéro de licence.



d'identité».

Pour les rencontres professionnelles (LNB / LFB), en cas d'absence de licences, le ou les Joueurs doivent présenter une pièce d'identité accompagnée du ou des fax de qualification. Le Marqueur renseigne le verso de la feuille en écrivant une phrase résumant la situation « *Les joueurs de l'équipe A, à défaut de licence, ont présenté une pièce*

Dès lors qu'une inscription figure au dos de la feuille, celle-ci doit comporter outre la signature des arbitres (2 ou 3), la signature des deux capitaines. Cela représente une prise de connaissance non une validation de l'information. (Note D.N.A. 23 Octobre 2007)

Dans les championnats Professionnels PRO A et PRO B et dans les championnats Espoirs PRO A, 12 Joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de marque. Dans tous les autres championnats, le nombre de Joueurs est limité à 10. La numérotation ira de 4 à 15 dans les championnats hors PRO A - PRO B et de 4 à 20 en PRO A et PRO B.

Le Marqueur devra informer l'Arbitre en cas d'infraction aux règles de participation aux Championnats de France (Annuaire Officiel FFBB).

B) LE MARQUEUR DOIT INSCRIRE AU VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE

Les noms et initiales du prénom des Arbitres, du Commissaire de la FFBB (s'il y a lieu), des Officiels de table, du Responsable de l'Organisation, du Délégué aux Officiels et du Médecin (pour ce dernier et uniquement pour les rencontres de LNB, licence non obligatoire) avec leur adresse complète, leur numéro de licence et leur appartenance.

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS ET MÉDECIN				
	NOMS	ADRESSES	N° licence	Groupement sportif
1 ^{er} arbitre	LOUISO M.	57, Avenue des Lombards - 51100 REIMS	F710025	A.S.S.C.B.
2 ^e arbitre	CURCULOSSE	125, Route de Bourgogne - 75013 PARIS	F720215	B.C.S.P.
Commissaire	THARREAU S.	68, Chemin du Marais - 21000 DIJON	F570003	P.L.T.B.
Marqueur	JOLY S.	1085, rue de Milan - 10100 ROMILLY-SUR-SEINE	F610089	E.S.T.B.C.
Aide-marqueur	GACHE T.	127, rue du Parc des Sports - 10000 TROYES	F490214	E.T.B.
Chronométrateur	BELLE E.	1, rue des Rois de France - 52000 CHAUMONT	F600127	B.C.R.C.
Opérateur 24 "	BURKHART C.	40, rue Saint Pierre - 10420 NOGENT-SUR-SEINE	F730405	E.N.B.A.
Resp. de l'organisation	MOLLET D.	12, Chemin des Vignes - 51100 REIMS	F680315	A.J.B.C.F.
Délégué aux officiels	MICHON B.	94, rue de la Meuse - 08000 CHARLEVILLE MEZIE	F630072	A.J.B.C.F.
Médecin	KESSLER D.	564, rue de la Réunion - 10000 TROYES		A.S.B.C.T.

* Rayer la mention inutile.



Le Responsable de l'Organisation et le Délégué aux Officiels devront être licenciés au groupement sportif recevant.



FÉDÉRATION FRANÇAISE de BASKET-BALL LIGUE NATIONALE de BASKET-BALL

117, rue du Château-des-Rentiers - B.P. 18 - 75622 PARIS CEDEX 13

Tél. 01 53 94 27 50

Fax 01 53 94 27 69



ÉQUIPE A : A.B.C. ISLE CONTRE ÉQUIPE B : B.C. TROYES

PRO A Rencontre N° 01 85 Date 121208 Heure 2115 Lieu PARIS
Arbitre GRANGIER J.P. Aide-arbitre CHOLEY R. Aide-arbitre AUBERT C.

Equipe A AVENIR BASKET CLUB ISLE
 Temps morts Couleur : BLANC
 Publicité : JIPE SPORTS

1^{er} mi-temps [] [] Fautes d'équipe [] [] [] [] [] []
 2^{ème} mi-temps [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Prolongations [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
F700167	LEFEBVRE M.	4						
F811963	MARIGNY J. (CAP)	5						
N670910	ROMILLY B.	6						
F721907	MACEY N.	7						
F802233	CHAPELLE F.	8						
F711145	PAYNS M.	10						
F731724	ORIGNY J.P.	11						
E692234	MEZIERES A.	13						
F722795	MARNAY J.C.	14						
E8256012	OSSEY P.A.	15						
F350012	Entraîneur <u>MARCILLY P.</u>							
	Entraîneur adjoint							

MARQUE COURANTE											
A		B		A		B		A		B	
1	1			41	41			81	81	121	121
2	2			42	42			82	82	122	122
3	3			43	43			83	83	123	123
4	4			44	44			84	84	124	124
5	5			45	45			85	85	125	125
6	6			46	46			86	86	126	126
7	7			47	47			87	87	127	127
8	8			48	48			88	88	128	128
9	9			49	49			89	89	129	129
10	10			50	50			90	90	130	130
11	11			51	51			91	91	131	131
12	12			52	52			92	92	132	132
13	13			53	53			93	93	133	133
14	14			54	54			94	94	134	134
15	15			55	55			95	95	135	135
16	16			56	56			96	96	136	136
17	17			57	57			97	97	137	137
18	18			58	58			98	98	138	138
19	19			59	59			99	99	139	139
20	20			60	60			100	100	140	140
21	21			61	61			101	101	141	141
22	22			62	62			102	102	142	142
23	23			63	63			103	103	143	143
24	24			64	64			104	104	144	144
25	25			65	65			105	105	145	145
26	26			66	66			106	106	146	146
27	27			67	67			107	107	147	147
28	28			68	68			108	108	148	148
29	29			69	69			109	109	149	149
30	30			70	70			110	110	150	150
31	31			71	71			111	111	151	151
32	32			72	72			112	112	152	152
33	33			73	73			113	113	153	153
34	34			74	74			114	114	154	154
35	35			75	75			115	115	155	155
36	36			76	76			116	116	156	156
37	37			77	77			117	117	157	157
38	38			78	78			118	118	158	158
39	39			79	79			119	119	159	159
40	40			80	80			120	120	160	160

Equipe B B.C. TROYES
 Temps morts Couleur : BLEU
 Publicité : REIGNARG ELECTRIC

1^{er} mi-temps [] [] Fautes d'équipe [] [] [] [] [] []
 2^{ème} mi-temps [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
 Prolongations [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
F870267	RAILLARD J.	4						
F850263	ANSE C.	5						
F690210	COMTOIS C.	6						
F731007	BOSSE B.	8						
F870033	MONTVERT H.	9						
F700045	LOUISO A. (CAP)	10						
H730724	TAKAMAKA N.	11						
F850134	GILLOT M.P.	12						
F780095	HERMITAGE F.	13						
F756072	LANGVIN J.F.	14						
F870003	TREMBLET D.	15						
F470012	Entraîneur <u>SAINTE-MARIE S.</u>							
	Entraîneur adjoint <u>HARRY S.</u>							

RÉSULTATS Période ① : A _____ B _____ Période ② : A _____ B _____
 Période ③ : A _____ B _____ Période ④ : A _____ B _____
 Prolongations A _____ B _____

RÉSULTAT FINAL Equipe A _____ Equipe B _____
 Equipe gagnante _____

Signature du marqueur _____ Signature de l'aide-marqueur _____ Signature du chronométreur _____ Signature de l'opérateur des 24" _____
 Signature de l'aide-arbitre _____ Signature de l'aide-arbitre _____ Signature de l'arbitre _____ Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de victoire) _____

OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION, DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS ET MÉDECIN				
	NOMS	ADRESSES	N° licence	Groupement sportif
1 ^{er} arbitre	GRANGIER J.P.	57, Avenue des Lombards - 51100 REIMS	F710025	A.S.S.C.B.
2 ^{ème} arbitre	CHOLEY R.	125, Route de Bourgogne - 75013 PARIS	F720215	B.C.S.P.
3 ^{ème} arbitre	AUBERT C.	68, Chemin du Marais - 21000 DIJON	F570013	P.L.T.B.
Marqueur	THARREAU S.	1085, rue de Milan - 10100 ROMILLY-S-SEINE	F600819	E.S.T.B.C.
Aide-marqueur	JOLY S.	127, rue du Parc des Sports - 10000 TROYES	F490214	E.T.B.
Chronométreur	MURCULOSSE B.	1, rue des Rois de France - 52000 CHAUMONT	F600127	B.C.R.C.
Opérateur 24 "	MICHON B.	40, rue Saint Pierre - 10420 NOGENT-SUR-SEINE	F730405	E.N.B.A.
Resp. de l'organisation	BURKHART C.	12, Chemin des Vignes - 51100 REIMS	F680315	A.J.B.C.P.
Délégué aux officiels	MOLLET D.	94, rue de la Meuse - 08000 SEDAN	F630072	A.J.B.C.P.
Médecin	KESSLER D.	564, rue de la Réunion - 10000 TROYES		A.S.B.C.P.

* Rayer la mention inutile.

1.2 AU MOINS DIX MINUTES AVANT L'HEURE FIXEE POUR LE DEBUT DE LA RENCONTRE (c.f. : page 10)

Les Entraîneurs doivent :

- . Confirmer les noms et numéros correspondants des Joueurs.
- . Confirmer les noms de l'Entraîneur et Entraîneur adjoint.
- . Indiquer les cinq (5) Joueurs qui commenceront la rencontre.

Le Marqueur doit alors, dans la colonne jouxtant le numéro des Joueurs, mettre une croix "X" de couleur **NOIRE**.



- . Signer la feuille de marque à côté de leur nom, cette signature avalisera les inscriptions.
- . L'Entraîneur de l'équipe A doit être le premier à donner ces informations.

NOTA :



En cas de blessure d'un de ces Joueurs, le Marqueur utilisera le blanc correcteur sur les trois feuilles afin de procéder aux rectifications éventuelles.

Le correcteur ne doit être utilisé qu'à cet usage.

Dans cette situation, l'équipe adverse pourra également procéder au remplacement du même nombre de joueurs.

Erreur de numéros ou absence de joueurs sur la feuille de marque

- Découverte avant le début de la rencontre
 - rectification des numéros
 - ajout des joueurs manquants
 - aucune sanction**
- Découverte après le début de la rencontre
 - rectification des numéros
 - pas d'ajout possible
 - aucune sanction**

1.3 EQUIPE NE PRESENTANT PAS D'ENTRAINEUR ADJOINT.

Le Marqueur ne devra pas rayer la(les) ligne(s) inoccupée(s) avant la fin de la rencontre.

1.4 AVANT L'ENTRE-DEUX DE DEBUT DE RENCONTRE

Le Marqueur s'assurera que les Joueurs désignés pour débiter la rencontre sont bien ceux présents sur le terrain.

Il encratera en **ROUGE** les croix des dits Joueurs et confirmera par le geste OK que tout est conforme et que les autres officiels sont prêts.



Si un Joueur, non entrant, débute la partie, l'erreur est négligée et le jeu continue.

RECTO DE LA FEUILLE DE MARQUE

H -10 MINUTES

AVANT L'ENTRE-DEUX

Equipe A Avenir Basket Club Isle

Temps morts Couleur : BLANC
Publicité : JIPE SPORTS

1^{er} mi-temps
2^e mi-temps
Prolongations

Fautes d'équipe

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
F700167	LEFEBVRE M.	4						
F811963	MARIGNY J. (CAP)	5	X					
N670910	ROMILLY B.	6	X					
F721907	MACEY N.	7						
F802233	CHAPELLE F.	8						
F711145	PAYNS M.	10	X					
F731724	ORIGNY J.P.	11						
E692234	MEZIERES A.	13	X					
F722795	MARNAY J.C.	14						
E8256012	OSSEY P.A.	15	X					
F350012	Entraîneur MARCILLY P.							
	Entraîneur adjoint							

Marcilly

Equipe A Avenir Basket Club Isle

Temps morts Couleur : BLANC
Publicité : JIPE SPORTS

1^{er} mi-temps
2^e mi-temps
Prolongations

Fautes d'équipe

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
F700167	LEFEBVRE M.	4						
F811963	MARIGNY J. (CAP)	5	X					
N670910	ROMILLY B.	6	X					
F721907	MACEY N.	7						
F802233	CHAPELLE F.	8						
F711145	PAYNS M.	10	X					
F731724	ORIGNY J.P.	11						
E692234	MEZIERES A.	13	X					
F722795	MARNAY J.C.	14						
E8256012	OSSEY P.A.	15	X					
F350012	Entraîneur MARCILLY P.							
	Entraîneur adjoint							

Marcilly

Equipe B B.C. TRÖYES

Temps morts Couleur : BLEU
Publicité : REIGNARG ELECTRIC

1^{er} mi-temps
2^e mi-temps
Prolongations

Fautes d'équipe

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
F870267	RAILLARD J.	4						
F850263	ANSE C.	5	X					
F690210	COURTOIS C.	6	X					
F731007	BOSSE B.	8						
F870033	MONTVERT H.	9						
F700045	LOUISO A. (CAP)	10	X					
H730724	TAKAMAKA N.	11						
F850134	GILLOT M.P.	12	X					
F780095	HERMITAGE F.	13						
F756072	LANGEVIN J.F.	14	X					
F870003	TREMBLET D.	15						
F470012	Entraîneur SAINTE-MARIE S.							
	Entraîneur adjoint HARRY S.							

Sainte Marie

Equipe B B.C. TRÖYES

Temps morts Couleur : BLEU
Publicité : REIGNARG ELECTRIC

1^{er} mi-temps
2^e mi-temps
Prolongations

Fautes d'équipe

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
F870267	RAILLARD J.	4						
F850263	ANSE C.	5	X					
F690210	COURTOIS C.	6	X					
F731007	BOSSE B.	8						
F870033	MONTVERT H.	9						
F700045	LOUISO A. (CAP)	10	X					
H730724	TAKAMAKA N.	11						
F850134	GILLOT M.P.	12	X					
F780095	HERMITAGE F.	13						
F756072	LANGEVIN J.F.	14	X					
F870003	TREMBLET D.	15						
F470012	Entraîneur SAINTE-MARIE S.							
	Entraîneur adjoint HARRY S.							

Sainte Marie



AVANT LA RENCONTRE

2.1.LA PROGRESSION DU SCORE (Marque Courante)

A. Le Marqueur doit tenir le compte chronologique des points marqués par chaque équipe.

B. Il y a 4 colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score (1 à 160).

C. Chaque colonne est divisée en 4 petites colonnes.

① Les 2 colonnes à gauche sont réservées à l'équipe " A " et les deux autres à droite à l'équipe " B " .

MARQUE COURANTE							
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129

② Dans les espaces au centre, il y a la progression du score pour chaque équipe. Le Marqueur doit **d'ABORD** tracer une diagonale pour un panier accordé et un point pour un lancer franc réussi.

Ceci doit être inscrit par dessus le NOUVEAU TOTAL de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer.

	10	10	11	
8	11	11		
	12	12	4	
12	13	13		
4	●	14		
	15	15		

③ **ENSUITE**, dans l'espace vierge à droite ou à gauche, du même côté que le nouveau total de points, le Marqueur doit inscrire le numéro du Joueur concerné.

NOTA :

En cas de rencontre avec handicap, le Marqueur tracera un trait de couleur **NOIRE** sous le score prévu par le règlement.

8	11	11	
	12	12	4
12	13	13	
4	●	14	
	15	15	15
	16	16	

D. Les instructions supplémentaires suivantes doivent être suivies par le Marqueur.

① Un panier à 3 points réussi par un Joueur doit être enregistré en encerclant le numéro du Joueur dans la colonne appropriée.

② Un panier réussi involontairement par un Joueur dans son propre panier sera inscrit comme s'il avait été marqué par le **CAPITAINE EN JEU** de l'équipe adverse.

③ Si l'équipe, qui bénéficie de la remise en jeu suite à une possession alternée, attaque le mauvais panier, tous les points marqués doivent être inscrits au compte du **CAPITAINE EN JEU** de l'équipe adverse.



④ Si une équipe marque **DELIBEREMENT** dans son propre panier, aucun point ne sera accordé par l'Arbitre et une violation sera sifflée.

⑤ Le(s) point(s) accordé(s) à une équipe lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (goal tendig) sera(ont) enregistré(s) comme ayant été marqué(s) par le Joueur ayant tenté le tir.

⑥ A la fin de chaque période, le Marqueur doit entourer d'un cercle épais, le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer **UNE** ligne horizontale sous le chiffre, ainsi que sous le numéro du Joueur ayant réussi le(s) dernier(s) point(s).

	12	12	4
12	13	13	
4	●	14	
	15	15	

⑦ Au cours de chaque période et d'éventuelles prolongations, le Marqueur doit suivre la même procédure.

⑧ A la fin de la rencontre, le Marqueur doit tracer **DEUX** lignes horizontales épaisses sous le chiffre final des points de chaque équipe et des numéros des Joueurs ayant réussi le(s) dernier(s) point(s). Il doit ensuite tracer une diagonale pour oblitérer l'ensemble des cases non utilisées de la colonne en cours.

	89	91	10
	90	90	
15	91	91	
	92	92	
	93	93	
	94	94	

⑨ Chaque fois que cela est possible, le Marqueur doit contrôler le score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a désaccord, il doit aussitôt faire en sorte que le tableau d'affichage soit rectifié.



Dans le doute ou si l'une des équipes élève des objections quant à la correction, il doit en informer l'Arbitre au premier ballon mort.

L'Arbitre effectuera la(es) correction(s).

E. RECTIFICATION D'UNE ERREUR

Lors de la découverte d'une erreur rectifiable et (ou) si des points ont été mal comptabilisés, l'Arbitre procédera, sur la feuille de marque, à la correction de la marque courante avec le stylo de couleur différente.

	50	50	11		90	90	
8	51	51			91	91	
	52	52	4		92	92	
12	53	53			93	93	
94	●	54			94	94	
	55	55	15		95	95	
	56	56			96	96	

En fin de rencontre, l'Arbitre validera la rectification effectuée en apposant sa signature dans un espace de la marque courante resté libre, après avoir noté la mention "OK" ou "VU" à hauteur de la rectification. Une erreur n'est plus rectifiable après la signature de la feuille de marque par l'Arbitre.

2.2 LES FAUTES (Voir tableau récapitulatif page17)

A. Les fautes de Joueurs peuvent être personnelles, antisportives, disqualifiantes, techniques et doivent être enregistrées au compte du ou des Joueurs fautifs. Elles sont également comptabilisées dans les fautes d'équipe.

B. Les fautes des Entraîneurs, Entraîneurs adjoints, remplaçants et accompagnateurs de l'équipe sont des fautes techniques ou disqualifiantes. S'il s'agit de fautes techniques, elles doivent être inscrites au compte de l'Entraîneur.

S'il s'agit de fautes disqualifiantes, elles doivent être inscrites au compte du fautif, s'il est identifié (sauf pour les accompagnateurs). Dans cette situation, l'entraîneur doit être sanctionné d'une faute technique B₂.

Si les fautifs ne sont pas identifiés, ce sont des fautes techniques inscrites au compte de l'Entraîneur. Ces fautes ne sont pas comptabilisées dans les fautes d'équipe.

C. Toutes les fautes de Joueurs, infligées avant la rencontre et pendant les intervalles seront comptabilisées dans les fautes d'équipe de la période qui suit.

Fautes d'équipe									
①	1	2	3	4	②	1	2	3	4
③	1	2	3	4	④	1	2	3	4

D. L'inscription de toutes les fautes doit se faire comme suit :

- ① - Une faute personnelle sera indiquée en inscrivant un "P".
- ② - Une faute antisportive sera indiquée en inscrivant un "U".
- ③ - Une faute technique de joueur sera indiquée en inscrivant un "T".
- ④ - Une faute disqualifiante sera indiquée en inscrivant un "D".
- ⑤ - Les fautes techniques d'Entraîneur :

- Faute technique pour conduite personnelle antisportive de l'Entraîneur doit être indiquée en inscrivant un "C".

- Faute technique infligée à un Entraîneur pour toute autre raison sera indiquée en inscrivant un "B".



⑥ - Toute faute (personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante) entraînant un ou plusieurs lancers francs, doit être indiquée en ajoutant le nombre de tirs correspondants (1, 2 ou 3 en indice) à côté de la lettre : P, U, T, D, C ou B (ex : P₁- U₂).

⑦ - Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des réparations identiques et annulées en conformité avec l'article 42, doivent être indiquées en ajoutant un petit "c" (compensation) à côté des lettres : P, U, T, D, C ou B (ex : Pc - Uc).

8 - Si un Joueur ayant commis cinq (5) fautes reste sur le terrain et commet une nouvelle faute (6^{ème} faute), cette faute sera inscrite à son compte et comptera comme faute d'équipe. Le Marqueur inscrira cette sixième faute à la suite des 5 premières fautes.

3770088	LOUISE A.	14	X	P	U ₂	T ₂	P	P	P ₂	(6 ^{ème} faute)
---------	-----------	----	---	---	----------------	----------------	---	---	----------------	--------------------------

9 - Lorsqu'un Joueur exclu pour 5 fautes revient volontairement sur le terrain, son entraîneur est sanctionné d'une faute "B2".

F1. Un même Joueur, qui est sanctionné pour une seconde faute antisportive au cours d'une rencontre, doit être disqualifié. Il doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant la durée de la rencontre, ou s'il préfère, quitter le bâtiment. Un ou plusieurs "D" seront notés à côté de la seconde faute antisportive. Si la seconde faute antisportive est la 5^{ème} faute du Joueur, un "D" sera inscrit dans la marge.

F2. Un Entraîneur doit être disqualifié et doit se rendre dans le vestiaire de son équipe pendant la durée de la rencontre, ou, s'il préfère, quitter le bâtiment lorsque :

- Il est sanctionné d'une faute disqualifiante "D" à titre personnel.
- Il est sanctionné de 2 fautes techniques pour comportement antisportif "C".
- Il est sanctionné de 3 fautes techniques cumulées (C.B.B., C.B.C., B.B.B., B.B.C., B.C.B.) pour comportement antisportif de sa part, de la part de son adjoint, d'un remplaçant ou de tout accompagnateur assis sur le banc.

Lorsqu'une faute technique d'Entraîneur est sifflée et pour éviter toute contestation ultérieure, il est recommandé au Marqueur de se faire préciser par l'Arbitre la nature de la faute ("B" ou "C").

G. Les fautes dans les situations de bagarre :

Si un ou des Joueurs remplaçants sont disqualifiés pour avoir quitté le banc d'équipe lors d'une bagarre, un "F" sera inscrit dans chacune des cases de fautes restantes.

F750171	BOSSE B.	8	X	P ₂	P	F	F	F
---------	----------	---	---	----------------	---	---	---	---

Si le Joueur a déjà commis 5 fautes (exclu du jeu), un "F" sera inscrit à la suite des 5 premières fautes.

F800021	GILLOT M.	11	X	P	U ₂	P	T ₂	P ₂	F
---------	-----------	----	---	---	----------------	---	----------------	----------------	---

Si l'Entraîneur est personnellement disqualifié dans cette situation de bagarre :

F820001	Entraîneur SADAR M.		D ₂	F	F
---------	---------------------	--	----------------	---	---

Si l'Entraîneur adjoint est disqualifié dans cette situation de bagarre :

F820001	Entraîneur SADAR M. 	B ₂		
F470088	Entraîneur Adjoint HARRY D.	F	F	F

Dans tous les cas de faute(s) disqualifiante(s) dans une situation de bagarre, une faute technique B2 sera inscrite au compte de l'Entraîneur, sauf s'il a lui même une D2.

NOTA :

Les fautes disqualifiantes sanctionnant un Entraîneur, un Entraîneur-Adjoint, un Remplaçant ou un Accompagnateur en situation de bagarre (Art. 39) **NE DOIVENT PAS COMPTER COMME FAUTES D'EQUIPE.**

G. Fautes disqualifiantes d'Entraîneur(s) ou de remplaçant(s) hors situation de bagarre

Disqualifiante de remplaçant

F790257	COURTOIS	7	X	P	D			
F820001	Entraîneur SADAR M. 	B ₂						

Disqualifiante d'un Joueur après sa 5^{ème} faute

F790257	COURTOIS	7	X	P	P ₁	P ₂	P ₁	P	D
F820001	Entraîneur SADAR M. 	B ₂							

Disqualifiante d'Entraîneur adjoint

F820001	Entraîneur SADAR M. 	B ₂		
F470088	Entraîneur Adjoint HARRY D.	D		

Disqualifiante Entraîneur

F820001	Entraîneur SADAR M. 	D ₂		
---------	--	----------------	--	--

A la fin de chacune des trois (3) premières périodes, le Marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les cases de fautes qui ont été utilisées et celles qui ne l'ont pas été (encadrer les fautes). A la fin de la rencontre, le Marqueur doit tracer une ligne horizontale épaisse dans les cases non utilisées.



2.3 LES FAUTES D'ÉQUIPE

A. Chaque fois qu'un Joueur commet une faute, qu'elle soit personnelle, technique, antisportive, disqualifiante (exception l'article 39), le Marqueur doit également enregistrer cette faute au compte de l'équipe du Joueur fautif.

B. Le Marqueur doit utiliser les cases prévues à cet effet sur la feuille de marque, immédiatement au dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des Joueurs. Quatre "blocs" de quatre (4) cases sont prévus, pour chacune des quatre (4) périodes.

Fautes d'équipe

①	1	2	3	4	②	1	2	3	4
③	1	2	3	4	④	1	2	3	4

C. Le Marqueur doit inscrire un grand " X " dans les cases de 1 à 4 au fur et à mesure que les Joueurs de cette équipe commettent des fautes.



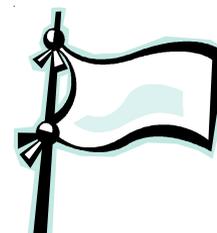
Fautes d'équipe

①	1	2	3	4	②	1	2	3	4
---	--------------	--------------	--------------	--------------	---	--------------	--------------	--------------	--------------

Par la suite, quand la quatrième (4^{ème}) faute est commise, l'article 41 de ces règles sera appliqué.

(cf. page 29 - "lever le fanion des fautes d'équipe".)

③	1	2	3	4
---	--------------	--------------	--------------	--------------



D. A la fin de chaque période et à la fin de la rencontre, le Marqueur doit tracer deux lignes horizontales parallèles à l'intérieur des cases des fautes d'équipes non utilisées.

④	1	2	3	4
---	--------------	--------------	---	---



AIDE-MEMOIRE

Fautes	Notation sur la feuille de marque	Imputée à				Compte parmi les fautes d'équipes		RÉPARATIONS				
		Joueur	Remplaçant	Entraîneur	Aide-entraîneur	OUI	NON	Rem. en jeu	1 L.F.	2 L.F.	3 L.F.	Poss. du ballon
Personnelle simple (avant 4 fautes d'équipe)	P	X				X		X				
Personnelle simple (après 4 fautes d'équipe sauf sur faute offensive)	P ₂	X				X				X		
Personnelle sur tir à 2/3 points - Panier réussi	P ₁	X				X			X			
Personnelle sur tir à 2 points - Panier manqué	P ₂	X				X				X		
Personnelle sur tir à 3 points - Panier manqué	P ₃	X				X					X	
Antisportive	U ₂	X				X				X		X
Antisportive sur tir à 2/3 points - Panier réussi	U ₁	X				X			X			X
Antisportive sur tir à 2 points - Panier manqué	U ₂	X				X				X		X
Antisportive sur tir à 3 points - Panier manqué	U ₃	X				X					X	X
2 ^{ème} faute antisportive au même joueur	U _{indice} et des D	X				X			Selon les situations			X
Technique joueur (avant le début de la rencontre)	T ₂	X				X				X		Entre deux
Technique joueur (pendant un intervalle sauf avant la rencontre)	T ₂	X				X				X		Remise en jeu (flèche non retournée)
Technique joueur (pendant la rencontre)	T ₂	X				X				X		X
Disqualifiante joueur	D ₂	X				X				X		X
Disqualifiante sur tir à 2/3 pts - Panier réussi	D ₁	X				X			X			X
Disqualifiante sur tir à 2 pts - Panier manqué	D ₂	X				X				X		X
Disqualifiante sur tir à 3 pts - Panier manqué	D ₃	X				X					X	X
Disqualifiante entraîneur pour bagarre	D ₂ - F			X			X			X		X
Disqualifiante aide-entraîneur pour bagarre	F B ₂			X	X		X			X		X
Disqualifiante entraîneur et aide-entraîneur pour bagarre	D ₂ - F F			X	X		X			X		X
Disqualifiante remplaçant pour bagarre	F B ₂		X				X			X		X
Technique entraîneur	C ₂			X			X			X		X
Disqualifiante entraîneur	D ₂			X			X			X		X
Technique banc	B ₂			X			X			X		X
Disqualifiante banc	B ₂			X			X			X		X
Double faute Si panier réussi Si contrôle ballon Si pas contrôle	P	X				X		équipe adverse droit au ballon situation d'entre-deux				
Fautes avec réparations identiques	Faute + indice C	Fonction des fautes ci-dessus				Selon les fautes		- L'équipe qui contrôlait le ballon bénéficie de la remise en jeu - Situation d'entre-deux lorsque le ballon n'est pas contrôlé				

FIN DE LA PREMIERE PERIODE



FÉDÉRATION FRANÇAISE de BASKET-BALL LIGUE NATIONALE de BASKET-BALL

117, rue du Château-des-Rentiers - B.P. 18 - 75622 PARIS CEDEX 13

Tél. 01 53 94 27 50

Fax 01 53 94 27 69



ÉQUIPE A : A.B.C. ISLE CONTRE ÉQUIPE B : B.C. TROYES

PRO A

Rencontre N° 01 85 Date 12/12/08 Heure 21 15 Lieu PARIS
Arbitre GRANGIER J.P. Aide-arbitre CHOLEY R. Aide-arbitre AUBERT C.

Equipe A Avenir Basket Club Isle
Couleur : BLANC
Publicité : JIPE SPORTS

1^{er} mi-temps : [] []
2nd mi-temps : [] []
Prolongations : [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Fautes d'équipe : [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes			
			1	2	3	4	5
F700167	LEFEBVRE M.	4	X	P	P		
F811963	MARIGNY J. (CAP)	5	X	P			
N670910	ROMILLY B.	6	X				
F721907	MACEY N.	7	X				
F802233	CHAPPELLE F.	8	X				
F711145	PAYNS M.	10	X				
F731724	ORIGNY J.P.	11					
E692234	MEZIERES A.	13	X				
F722795	MARNAY J.C.	14					
E8256012	OSSEY P.A.	15					
F350012	Entraîneur MARCILLY P.						
	Entraîneur adjoint						

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
13	1	1	13	41	41	81	81	121	121		
3	3	3	3	42	42	82	82	122	122		
8	8	8	8	43	43	83	83	123	123		
8	8	8	8	44	44	84	84	124	124		
8	8	8	8	45	45	85	85	125	125		
8	8	8	8	46	46	86	86	126	126		
8	8	8	8	47	47	87	87	127	127		
8	8	8	8	48	48	88	88	128	128		
8	8	8	8	49	49	89	89	129	129		
8	8	8	8	50	50	90	90	130	130		
11	11	11	11	51	51	91	91	131	131		
13	13	13	13	52	52	92	92	132	132		
13	13	13	13	53	53	93	93	133	133		
14	14	14	14	54	54	94	94	134	134		
10	10	10	10	55	55	95	95	135	135		
16	16	16	16	56	56	96	96	136	136		
8	8	8	8	57	57	97	97	137	137		
8	8	8	8	58	58	98	98	138	138		
10	10	10	10	59	59	99	99	139	139		
10	10	10	10	60	60	100	100	140	140		
21	21	21	21	61	61	101	101	141	141		
22	22	22	22	62	62	102	102	142	142		
23	23	23	23	63	63	103	103	143	143		
24	24	24	24	64	64	104	104	144	144		
25	25	25	25	65	65	105	105	145	145		
26	26	26	26	66	66	106	106	146	146		
27	27	27	27	67	67	107	107	147	147		
28	28	28	28	68	68	108	108	148	148		
29	29	29	29	69	69	109	109	149	149		
30	30	30	30	70	70	110	110	150	150		
31	31	31	31	71	71	111	111	151	151		
32	32	32	32	72	72	112	112	152	152		
33	33	33	33	73	73	113	113	153	153		
34	34	34	34	74	74	114	114	154	154		
35	35	35	35	75	75	115	115	155	155		
36	36	36	36	76	76	116	116	156	156		
37	37	37	37	77	77	117	117	157	157		
38	38	38	38	78	78	118	118	158	158		
39	39	39	39	79	79	119	119	159	159		
40	40	40	40	80	80	120	120	160	160		

Equipe B B.C. TROYES
Couleur : BLEU
Publicité : REIGNARG ELECTRIC

1^{er} mi-temps : [7] []
2nd mi-temps : [] []
Prolongations : [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Fautes d'équipe : [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes			
			1	2	3	4	5
F870267	RAILLARD J.	4	X	P1			
F850263	ANSE C.	5					
F690210	COMTOIS C.	6	X	P1			
F731007	BOSSE B.	8	X				
F870033	MONTVERT H.	9	X				
F700045	LOUISO A. (CAP)	10					
H730724	TAKAMAKA N.	11	X				
F850134	GILLOT M.P.	12	X	P1	P2		
F780095	HERMITAGE F.	13	X				
F756072	LANGVIN J.F.	14	X	P1			
F870003	TREMBLET D.	15					
F470012	Entraîneur STEINTE-MARIE S.						
	Entraîneur adjoint HARRY S.						

RÉSULTATS Période ① : A 20 B 13 Période ② : A ___ B ___ Période ③ : A ___ B ___ Période ④ : A ___ B ___
Prolongations A ___ B ___

RÉSULTAT FINAL Equipe A ___ Equipe B ___
Equipe gagnante _____

Rappel des procédures : Avec le stylo de couleur ROUGE :

1. Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis par chacune des 2 équipes.
2. Tracer à la règle, une ligne horizontale épaisse sous ce nombre ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.
3. Reporter au bas de la feuille de marque, le score de la période obtenu par chacune des 2 équipes.
4. Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de faute(s) d'équipes non utilisée(s).
5. Tracer une ligne épaisse entre les espaces des fautes de Joueurs et d'Entraîneurs qui ont été utilisés et ceux qui n'ont pas été utilisés. "Encadrer les fautes".

FIN DE LA DEUXIEME PERIODE



FÉDÉRATION FRANÇAISE de BASKET-BALL LIGUE NATIONALE de BASKET-BALL

117, rue du Château-des-Rentiers - B.P. 18 - 75622 PARIS CEDEX 13

Tél. 01 53 94 27 50

Fax 01 53 94 27 69



ÉQUIPE A : A.B.C. ISLE

CONTRE

ÉQUIPE B : B.C. TROYES

PRO A

Rencontre N° 01 85 Date 12 12 08 Heure 21 15 Lieu PARIS
Arbitre GRANGIER J.P. Aide-arbitre CHOLEY R. Aide-arbitre AUBERT C.

Equipe A Avenir Basket Club Isle					
Temps morts		Couleur : BLANC			
		Publicité : JIPE SPORTS			
1 ^{er} mi-temps		Fautes d'équipe			
2 nd mi-temps		① XXXX= ② XXXX=			
Prolongations		③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4			
Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes	
				1	2 3 4 5
F700167	LEFEBVRE M.	4	⊗	P	P
F811963	MARIGNY J. (CAP)	5	⊗	P	
N670910	ROMILLY B.	6	⊗		
F721907	MACEY N.	7	⊗		
F802233	CHAPELLE F.	8	⊗		
F711145	PAYNS M.	10	⊗	P	P ₂
F731724	ORIGNY J.P.	11	⊗	P	P ₁
E692234	MEZIERES A.	13	⊗		
F722795	MARNAY J.C.	14			
E8256012	OSSEY P.A.	15			
F350012	Entraîneur MARCILLY P.				Marcilly
	Entraîneur adjoint				

M

Equipe B B.C. TROYES					
Temps morts		Couleur : BLEU			
7 5		Publicité : REIGNARG ELECTRIC			
1 ^{er} mi-temps		Fautes d'équipe			
2 nd mi-temps		① XXXXX ② XXXXX			
Prolongations		③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4			
Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes	
				1	2 3 4 5
F870267	RAILLARD J.	4	⊗	P	P ₁
F850263	ANSE C.	5			
F690210	COMTOIS C.	6	⊗	P	P ₂
F731007	BOSSE B.	8	⊗	P	P
F870033	MONTVERT H.	9	⊗	P	P ₁
F700045	LOUISO A. (CAP)	10	⊗		
H730724	TAKAMAKA N.	11	⊗		
F850134	GILLOT M.P.	12	⊗	P	P ₂
F780095	HERMITAGE F.	13	⊗		
F756072	LANGVIN J.F.	14	⊗	P	P ₁
F870003	TREMBLET D.	15	⊗	P	P ₁
F470012	Entraîneur STEINTE-MARIE S.				Sainte Marie
	Entraîneur adjoint HARRY S.				

M

REIGNARG ELECTRIC

MARQUE COURANTE							
A		B		A		B	
1	2	3	4	5	6	7	8
13	1	1		41	41	81	81
13	2	2	13	42	42	82	82
3	3			43	43	83	83
8	4			44	44	84	84
8	5			45	45	85	85
8	6			46	46	86	86
8	7		9	47	47	87	87
8	8			48	48	88	88
9	9		6	49	49	89	89
8	10			50	50	90	90
11	11		14	51	51	91	91
13	12			52	52	92	92
13	13		14	53	53	93	93
14	14			54	54	94	94
10	15		6	55	55	95	95
16	16			56	56	96	96
8	17		14	57	57	97	97
8	18			58	58	98	98
10	19		14	59	59	99	99
10	20			60	60	100	100
21	21		9	61	61	101	101
10	22			62	62	102	102
23	23		4	63	63	103	103
4	24			64	64	104	104
25	25		4	65	65	105	105
26	26			66	66	106	106
4	27		9	67	67	107	107
28	28		9	68	68	108	108
6	29			69	69	109	109
6	30			70	70	110	110
31	31			71	71	111	111
32	32			72	72	112	112
33	33			73	73	113	113
34	34			74	74	114	114
35	35			75	75	115	115
8	36			76	76	116	116
37	37			77	77	117	117
38	38			78	78	118	118
39	39			79	79	119	119
40	40			80	80	120	120

RÉSULTATS	Période ① : A 20 B 13	Période ② : A 16 B 15	RÉSULTAT FINAL	Equipe A _____	Equipe B _____
	Période ③ : A _____ B _____	Période ④ : A _____ B _____			
	Prolongations	A _____ B _____	Equipe gagnante		

Rappel des procédures :

1. Retourner - sous le contrôle de l'Arbitre - la flèche.
Ensuite, avec le stylo de couleur NOIRE :
2. Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis par chacune des 2 équipes.
3. Tracer à la règle, une ligne horizontale épaisse sous ce nombre ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.
4. Reporter au bas de la feuille de marque, le score de la seconde période, obtenu par chacune des 2 équipes.
5. Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps-mort(s) et de faute(s) d'équipes non utilisées(s).
6. Tracer une ligne épaisse entre les espaces des fautes de Joueurs et d'Entraîneurs qui ont été utilisés et ceux qui n'ont pas été utilisés. "Encadrer les fautes".

FIN DE LA TROISIEME PERIODE



FÉDÉRATION FRANÇAISE de BASKET-BALL LIGUE NATIONALE de BASKET-BALL

117, rue du Château-des-Rentiers - B.P. 18 - 75622 PARIS CEDEX 13

Tél. 01 53 94 27 50

Fax 01 53 94 27 69



ÉQUIPE A : A.B.C. ISLE CONTRE ÉQUIPE B : B.C. TROYES

PRO A

Rencontre N° 01 85 Date 12/12/08 Heure 21 15 Lieu PARIS
Arbitre GRANGIER J.P. Aide-arbitre CHOLEY R. Aide-arbitre AUBERT C.

Equipe A Avenir Basket Club Isle
Couleur : BLANC
Publicité : JIPE SPORTS

1^{er} mi-temps : [][]
2nd mi-temps : [][]
Prolongations : [][][][]

Fautes d'équipe : ① XXXX= ② XXXX=

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
				1 2 3 4 5
F700167	LEFEBVRE M.	4	X	P P
F811963	MARIGNY J. (CAP)	5	X	P P P ₂
N670910	ROMILLY B.	6	X	P
F721907	MACEY N.	7	X	P ₂
F802233	CHAPELLE F.	8	X	X
F711145	PAYNS M.	10	X	P P ₂
F731724	ORIGNY J.P.	11	X	P ₁
E692234	MEZIERES A.	13	X	P
F722795	MARNAY J.C.	14	X	X
E8256012	OSSEY P.A.	15	X	X
F350012	Entraîneur MARCILLY P. <i>Marcilly</i>			
	Entraîneur adjoint			

M

Equipe B B.C. TROYES
Couleur : BLEU
Publicité : REIGNARG ELECTRIC

1^{er} mi-temps : [7][5]
2nd mi-temps : [6][]
Prolongations : [][][][]

Fautes d'équipe : ① XXXX= ② XXXX=

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes
				1 2 3 4 5
F870267	RAILLARD J.	4	X	P ₁
F850263	ANSE C.	5	X	X
F690210	COMTOIS C.	6	X	P ₂
F731007	BOSSE B.	8	X	P P
F870033	MONTVERT H.	9	X	P ₁ P ₂
F700045	LOUISO A. (CAP)	10	X	P
H730724	TAKAMAKA N.	11	X	P ₁
F850134	GILLOT M.P.	12	X	P ₁ P ₂ P P ₂
F780095	HERMITAGE F.	13	X	X
F756072	LANGVIN J.F.	14	X	P ₁
F870003	TREMBLET D.	15	X	P ₁
F470012	Entraîneur SAINTE-MARIE S. <i>Sainte Marie</i>			
	Entraîneur adjoint HARRY S.			

M

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
13	13	13	13	13	13	81	81	121	121		
3	3	3	3	42	42	82	82	122	122		
8	8	9	9	43	43	83	83	123	123		
8	8	5	5	44	44	84	84	124	124		
8	8	6	6	15	15	85	85	125	125		
8	8	8	8	11	11	86	86	126	126		
8	8	6	6	47	47	87	87	127	127		
8	8	10	10	48	48	88	88	128	128		
11	11	14	14	49	49	89	89	129	129		
13	13	12	12	13	13	90	90	130	130		
13	13	14	14	51	51	91	91	131	131		
10	10	6	6	52	52	92	92	132	132		
16	16	7	7	53	53	93	93	133	133		
8	8	14	14	54	54	94	94	134	134		
8	8	18	18	55	55	95	95	135	135		
10	10	14	14	56	56	96	96	136	136		
10	10	9	9	57	57	97	97	137	137		
10	10	14	14	58	58	98	98	138	138		
21	21	9	9	59	59	99	99	139	139		
10	10	22	22	60	60	100	100	140	140		
4	4	24	24	61	61	101	101	141	141		
25	25	4	4	62	62	102	102	142	142		
4	4	26	26	63	63	103	103	143	143		
4	4	27	27	64	64	104	104	144	144		
28	28	9	9	65	65	105	105	145	145		
6	6	29	29	66	66	106	106	146	146		
6	6	30	30	67	67	107	107	147	147		
31	31	5	5	68	68	108	108	148	148		
33	33	5	5	69	69	109	109	149	149		
6	6	34	34	70	70	110	110	150	150		
35	35	15	15	71	71	111	111	151	151		
8	8	14	14	72	72	112	112	152	152		
37	37	6	6	73	73	113	113	153	153		
38	38	6	6	74	74	114	114	154	154		
14	14	39	39	75	75	115	115	155	155		
				76	76	116	116	156	156		
				77	77	117	117	157	157		
				78	78	118	118	158	158		
				79	79	119	119	159	159		
				80	80	120	120	160	160		

RÉSULTATS Période ① : A 20 B 13 Période ② : A 16 B 15 RÉSULTAT FINAL Equipe A _____ Equipe B _____
Période ③ : A 20 B 10 Période ④ : A _____ B _____
Prolongations A _____ B _____ Equipe gagnante _____

Rappel des procédures : Avec le stylo de couleur ROUGE :

1. Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis par chacune des 2 équipes.
2. Tracer à la règle, une ligne horizontale épaisse sous ce nombre ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.
3. Reporter au bas de la feuille de marque, le score obtenu par chacune des 2 équipes.
4. Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de faute(s) d'équipes non utilisée(s).
5. Tracer une ligne épaisse entre les espaces des fautes de Joueurs et d'Entraîneurs qui ont été utilisés et ceux qui n'ont pas été utilisés. "Encadrer les fautes".



FÉDÉRATION FRANÇAISE de BASKET-BALL LIGUE NATIONALE de BASKET-BALL

117, rue du Château-des-Rentiers - B.P. 18 - 75622 PARIS CEDEX 13
Tél. 01 53 94 27 50 Fax 01 53 94 27 69



ÉQUIPE A : A.B.C. ISLE CONTRE ÉQUIPE B : B.C. TROYES

PRO A

Rencontre N° 01 85 Date 12 12 08 Heure 21 15 Lieu PARIS
Arbitre GRANGIER J.P. Aide-arbitre CHOLEY R. Aide-arbitre AUBERT C.

Equipe A **AVENIR BASKET CLUB ISLE**
Couleur : **BLANC**
Publicité : **JIPE SPORTS**

Temps morts : 1^{er} mi-temps [] [] [] [] []
2nd mi-temps [3] [7] [9]
Prolongations [] [] [] [] []

Fautes d'équipe : 1^{er} mi-temps [X]
2nd mi-temps [X]
Prolongations [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X]

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
F700167	LEFEBVRE M.	4	X	P	P			
F811963	MARIGNY J. (CAP)	5	X	P	P	P ₂		
N670910	ROMILLY B.	6	X	P	P ₁			
F721907	MACEY N.	7	X	P ₂	P ₁			
F802233	CHAPELLE F.	8	X	P ₂	P			
F711145	PAYNS M.	10	X	P	P ₂			
F731724	ORIGNY J.P.	11	X	P ₁				
E692234	MEZIERES A.	13	X	P	P	P ₂		
F722795	MARNAY J.C.	14	X					
E8256012	OSSEY P.A.	15	X					
F350012	Entraîneur MARCILLY P.							
	Entraîneur adjoint							

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	1	1	13	13	13	13	13	13	13	13	13
8	3	3	9	9	9	9	9	9	9	9	9
8	5	5	11	11	11	11	11	11	11	11	11
8	6	6	11	11	11	11	11	11	11	11	11
8	8	8	13	13	13	13	13	13	13	13	13
8	9	9	13	13	13	13	13	13	13	13	13
8	10	10	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	11	11	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	12	12	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	13	13	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	15	15	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	16	16	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	17	17	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	18	18	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	19	19	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	20	20	14	14	14	14	14	14	14	14	14
10	21	21	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	22	22	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	23	23	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	24	24	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	25	25	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	26	26	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	27	27	9	9	9	9	9	9	9	9	9
4	28	28	9	9	9	9	9	9	9	9	9
6	29	29	6	6	6	6	6	6	6	6	6
6	30	30	6	6	6	6	6	6	6	6	6
8	31	31	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	32	32	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	33	33	15	15	15	15	15	15	15	15	15
6	34	34	15	15	15	15	15	15	15	15	15
8	35	35	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	36	36	14	14	14	14	14	14	14	14	14
8	37	37	6	6	6	6	6	6	6	6	6
8	38	38	6	6	6	6	6	6	6	6	6
8	39	39	6	6	6	6	6	6	6	6	6
8	40	40	8	8	8	8	8	8	8	8	8

Equipe B **B.C. TROYES**
Couleur : **BLEU**
Publicité : **REIGNARG ELECTRIC**

Temps morts : 1^{er} mi-temps [7] [5]
2nd mi-temps [6] [9]
Prolongations [2]

Fautes d'équipe : 1^{er} mi-temps [X]
2nd mi-temps [X]
Prolongations [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X] [X]

Licence	Noms des joueurs	N°	en jeu	Fautes				
				1	2	3	4	5
F870267	RAILLARD J.	4	X	P ₁	P			
F850263	ANSE C.	5	X					
F690210	COURTOIS C.	6	X	P ₂	P ₂			
F731007	BOSSE B.	8	X	P	P			
F870033	MONTVERT H.	9	X	P ₁	P ₂			
F700045	LOUISO A. (CAP)	10	X	P				
H730724	TAKAMAKA N.	11	X	P ₁				
F850134	GILLOT M.P.	12	X	P ₁	P ₂	P	P ₂	P
F780095	HERMITAGE F.	13	X	P				
F756072	LANGEVIN J.F.	14	X	P ₁	P ₂			
F870003	TREMBLET D.	15	X	P ₁	P ₂			
F470012	Entraîneur SAINTE-MARIE S.							
	Entraîneur adjoint HARRY S.							

RÉSULTATS	Période ① : A <u>20</u> B <u>13</u>	Période ② : A <u>16</u> B <u>15</u>	RÉSULTAT FINAL	Equipe A <u>75</u>	Equipe B <u>74</u>
	Période ③ : A <u>20</u> B <u>10</u>	Période ④ : A <u>9</u> B <u>27</u>			
	Prolongations A <u>10</u> B <u>9</u>				
			Equipe gagnante	<u>AVENIR BASKET CLUB ISLE</u>	
Signature du marqueur <u>Joly</u>	Signature de l'adversaire <u>Gache</u>	Signature du chronométrateur <u>Belle</u>	Signature du joueur de 21 ^{ème} <u>Burdehant</u>	Signature de l'aide-arbitre <u>Aubert</u>	Signature de l'aide-arbitre <u>Choley</u>
				Signature de l'arbitre <u>Grangier</u>	Signature du capitaine ou du responsable <u>Grangier</u>

Rappel des procédures :

AVEC LE STYLO DE COULEUR NOIRE DANS LE VESTIAIRE ARBITRES OU DANS UN LOCAL MIS A LA DISPOSITION DES O.T.M.

- Entourer d'un cercle le dernier nombre des points réussis par chacune des 2 équipes.
- Tracer à la règle 2 lignes horizontales épaisses sous ce nombre, ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.
- Reporter au bas de la feuille de marque, le score obtenu par chacune des 2 équipes.
- Enregistrer le score final et inscrire le nom de l'équipe gagnante.
- Tracer une diagonale jusqu'en bas de la colonne pour oblitérer les chiffres restants de chaque équipe.
- Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps-mort(s) et de faute(s) d'équipes non utilisée(s).
- Rayer les noms de(s) Joueur(s) non entré(s) en jeu.
- Rayer les cases inutilisées de Joueur(s) et Entraîneur(s).
- Le Marqueur signe la feuille et la fait signer par les autres Officiels.

2.4 LES TEMPS MORTS D'ÉQUIPE ACCORDES.

▶ 2 TM peuvent être accordés à chaque équipe n'importe quand au cours de la première mi-temps (1^{ère} et 2^{ème} périodes).

▶ 3 TM peuvent être accordés à chaque équipe n'importe quand au cours de la deuxième mi-temps (3^{ème} et 4^{ème} périodes).

▶ 1 TM peut être accordé à chaque équipe durant chaque prolongation.

				1 ^{ère} mi-temps
				2 ^{ème} mi-temps
				Prolongations

▶ L'inscription des temps morts d'équipe se fera de la manière suivante.

▶ En inscrivant **la minute de jeu écoulee** de la période à l'intérieur de la case appropriée. (de la couleur de la période concernée)

▶ Les temps morts imputés durant la première mi-temps doivent être inscrits dans les cases appropriées, sous le nom de l'équipe.

La même procédure doit être suivie pour la deuxième mi-temps et pour chaque prolongation.

▶ A la fin de chaque mi-temps ou de chaque prolongation, les cases non utilisées seront barrées de deux lignes horizontales parallèles à l'intérieur de la ou des cases.

2.5 FIN DES 3 PREMIERES PERIODES

A la fin de chacune des 3 premières périodes, le Marqueur devra :

① Entourer d'un cercle épais " 0 " le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ce chiffre ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.

	10	10	
8	11	11	
	12	12	4
	13	13	
	14	14	
	15	15	15
	16	16	

② Inscrire le score obtenu par chaque équipe dans chaque période dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.

Période ①	: A	11	B	15	Période ②	: A	B
Période ③	: A	B	Période ④	: A	B		
		Prolongations	: A	B			

③ Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de fautes des équipes non utilisées.



④ Tracer une ligne épaisse entre les cases des fautes de Joueurs et d'Entraîneurs qui ont été utilisées et celles qui ne l'ont pas été ("encadrer" les fautes).

3770088	LOUISO A.	4	X	P				
3750171	BOSSE B.	8	X	P ₂	P			
3800021	GILLOT M.	11	X	P	U ₂	P	T ₂	

2.6. FIN DE RENCONTRE

A. RESULTAT NUL (c.f. page 21)

① Entourer d'un cercle épais " 0 " le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points. Les équipes ne changent pas de côté (continuité de la dernière période).

	69	69	
4	70	70	
	71	71	7
4	72	72	14
	73	73	

② Inscrire le score obtenu par chaque équipe lors de la 4^{ème} période dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.

Période ①	:	A	11	B	15	Période ②	:	A	17	B	17	
Période ③	:	A	17	B	20	Période ④	:	A	27	B	20	
Prolongations								:	A		B	

③ Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps morts non utilisées.

B. RESULTAT POSITIF (c.f. page 22)

① Entourer d'un cercle épais " 0 " le dernier chiffre des points réussis par chaque équipe et tracer deux lignes horizontales épaisses sous ces chiffres ainsi que sous le numéro des Joueurs ayant réussi ces derniers points.

	69	69	
4	70	70	
	71	71	7
	72	72	14
	73	73	
	74	74	
	75	75	
	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

② Inscrire le score obtenu par chaque équipe lors de la 4^{ème} période ou de la ou des prolongations dans la partie appropriée au bas de la feuille de marque.

③ Enregistrer le score final et inscrire le nom de l'équipe victorieuse.

④ Tracer une ligne diagonale pour oblitérer l'ensemble des cases non utilisées des colonnes en cours de la marque courante.

⑤ Barrer de deux lignes horizontales parallèles les cases de temps morts et de fautes d'équipe non utilisées.

⑥ Barrer d'une ligne horizontale épaisse les cases des fautes de Joueurs, d'Entraîneurs ou Entraîneurs adjoints non utilisées.

⑦ Rayer le(s) nom(s) du(es) Joueur(s) non entré(s) en jeu.

3770000	LOUISE A.	4					
3750171	BOSSE B.	8	X	P ₂	P		
3800021	GILLOT M.	11	X	P	U ₂	P	T ₂
3820001	Entraîneur SADAR M.						

⑧ Barrer d'une ligne horizontale les cases inoccupées de Joueur(s) ou Entraîneur(s) adjoint(s).

NOTA :

Le nom d'un Joueur non entré en jeu sera rayé, même si une faute technique ou disqualifiante, commise durant un intervalle, figure à son compte. Cette faute sera cependant inscrite au verso de la feuille de marque.

⑨ Le Marqueur signe ensuite la feuille de marque.

Signeront ensuite :

- . l'Aide Marqueur,
- . le Chronométrateur,
- . l'Opérateur des 24 secondes,
- . le Commissaire, (le cas échéant)
- . l'Aide-Arbitre / les Aides-Arbitres



et enfin

- . l'Arbitre.

**LA SIGNATURE PAR L'ARBITRE MET FIN A LA RENCONTRE
ET AUCUNE MODIFICATION NE POURRA PLUS ETRE
APPORTEE A LA FEUILLE DE MARQUE.**



3. LE VERSO DE LA FEUILLE DE MARQUE

3.1. DISPOSITIONS COMMUNES AUX DIFFERENTES RUBRIQUES.

Toute inscription au verso de la feuille de marque autre que celles dont le Marqueur a la charge :

Est effectuée par l'Arbitre.

Doit être contresignée par les deux Arbitres et les deux Capitaines en titre.

EXCEPTION : Pour les réclamations, le Capitaine en jeu plaignant ou l'Entraîneur plaignant et le Capitaine en jeu adverse, signeront la feuille de marque.

3.2. LES RESERVES

Elles concerneront le terrain, le matériel, la qualification d'un Joueur.



Elles seront dictées par le Capitaine en titre ou l'Entraîneur, avant la rencontre, pour les réserves concernant le terrain et le matériel (sauf exception - par exemple panneau cassé -). Concernant la qualification d'un Joueur, elles devront être portées par le Capitaine en titre : avant la rencontre, immédiatement à la fin de la mi-temps si le Joueur est entré en jeu au cours de la 1^{ère} ou 2^{ème} période, ou à la fin de la rencontre si le Joueur concerné n'est entré en jeu qu'au cours de la 3^{ème} ou 4^{ème} période (Règlements Généraux).

3.3. LES FAUTES TECHNIQUES ET LES FAUTES DISQUALIFIANTES



Chaque fois qu'un licencié inscrit sur la feuille de marque (Joueur, Entraîneur, Entraîneur adjoint) est sanctionné d'une FT ou FD et qu'il est **IDENTIFIÉ**, cette FT ou FD sera nominative au compte du fautif au verso de la feuille de marque, indépendamment de l'enregistrement qui est fait au recto de la feuille en conformité avec le règlement officiel.

Si le fautif n'est pas identifié, l'inscription au verso de la feuille de marque sera faite au compte de l'Entraîneur (B₂).

Pour les accompagnateurs autorisés à se trouver dans la zone de banc d'équipe et qui sont sanctionnés d'une FT ou FD, l'inscription au verso de la feuille de marque sera faite au compte de l'Entraîneur (B₂).

Si l'Arbitre valide sur la feuille de marque la mention " Je confirme la (les) faute (s) disqualifiante (s) et rapport suit ", en indiquant succinctement le motif (ex : insultes, coups, bagarre, etc...), les Officiels de la table de marque **doivent** eux aussi rédiger un rapport **individuel**.



NOTA :

Dans tous les cas, il est indispensable que les Arbitres renseignent le VERSO de la feuille de marque (nom, initiale(s) du prénom, numéro de licence et équipe du fautif).

Le motif de la sanction ne doit être précisé que pour les fautes disqualifiantes AVEC rapport.

3.4 LES RECLAMATIONS

Au moment de la faute d'arbitrage supposée commise et sur indication de l'Arbitre, le Marqueur annotera le recto de la feuille de marque, dans sa partie supérieure.

*Exemple : Réclamation équipe A - 5^{ème} minute, 2^{ème} période
Score : A 31 - B 33
Capitaine en jeu : A n° 6 - B n°14*



A la fin de la rencontre, le Capitaine en jeu réclamant ou l'Entraîneur dictera la réclamation après avoir versé - **par chèque** - les droits prescrits et signera le recto de la feuille de marque. Les deux Capitaines en jeu contresigneront le verso de la feuille de marque. Si le Capitaine en jeu a été disqualifié, le Capitaine en titre ou l'Entraîneur procèdera aux formalités.

Les Officiels de la table de marque et l'Aide Arbitre remettront leur rapport à l'Arbitre (ou au Superviseur éventuellement), immédiatement après l'avoir rédigé après la rencontre. Les rapports doivent être **personnalisés**.

3.5. LES INCIDENTS

Les incidents mentionnés au verso de la feuille de marque feront l'objet d'un rapport personnalisé et détaillé, rédigé par chaque Officiel de la table de marque.

II. LES AUTRES DEVOIRS DU MARQUEUR

Le Marqueur, outre la tenue de la feuille de marque et la manipulation de la flèche de possession, doit aussi exécuter d'autres tâches.



A. COMMUNICATION

C'est uniquement le Marqueur qui indique à l'Arbitre que les Officiels de la table sont prêts. Il doit donc faire le signe "OK" - n° 13 - en direction des Arbitres à chaque début de période, sur toute remise en jeu, sauf après une faute de Joueur (plaquette).

B. LEVER LES PLAQUETTES DE FAUTES DE JOUEURS



Quand et comment lever les plaquettes ?

Lorsqu'une faute est commise par un Joueur, le Marqueur doit, après l'avoir inscrite sur la feuille de marque et porté toutes les autres inscriptions s'y rapportant, lever la plaquette portant le chiffre correspondant au nombre de fautes de ce Joueur. Cette plaquette doit être bien visible de toute personne impliquée dans la rencontre. Pour les Arbitres, la plaquette levée sera le signal pour faire reprendre le jeu.



ATTENTION : Dans le cas d'une cinquième (5^{ème}) faute de Joueur, après avoir levé la plaquette, le Marqueur devra immédiatement faire le geste de remplacement.

Cas particuliers :

Deux fautes sont sifflées au même Joueur.

Si deux fautes sont sifflées consécutivement au même Joueur, par exemple une faute personnelle et une faute technique, le Marqueur lèvera les deux plaquettes concernées en même temps d'une seule main. Si la faute personnelle est la 5^{ème} faute et la faute technique la 6^{ème} faute, le Joueur devient automatiquement Accompagnateur. De fait, une faute "B2" sera portée au compte de l'Entraîneur et pourra être identifiée au dos de la feuille de marque. Dans cette situation, seule la plaquette portant le chiffre 5 sera levée. Si cette 6^{ème} faute est disqualifiante, il conviendra de pratiquer de la même manière.

Une faute est sifflée à un Joueur de chaque équipe.

Si une faute est sifflée à un Joueur de chaque équipe, le marqueur lèvera, avec les deux mains, les plaquettes portant le nombre de fautes de chaque Joueur et dirigera chacune des plaquettes vers le banc d'équipe correspondant. Si les deux Joueurs ont le même nombre de fautes, le Marqueur lèvera et dirigera successivement la plaquette concernée du côté de l'un puis de l'autre banc d'équipe.

Une seconde faute antisportive est sifflée à un même Joueur.

Après avoir levé la plaquette indiquant le nombre de fautes du Joueur, le Marqueur doit **immédiatement siffler et faire le geste de remplacement.**

C. METTRE EN PLACE LES SIGNAUX DES 4 FAUTES D'EQUIPE



Le Marqueur placera (ou fera placer) le signal rouge quand le ballon sera vivant à la suite de cette 4^{ème} faute du côté du banc de l'équipe qui vient de la commettre, de façon à ce qu'il soit visible des Entraîneurs, des Joueurs et des Arbitres. Il s'assurera que les Arbitres l'ont bien vu.

D. DEMANDER DES TEMPS MORTS

Qui demande le temps mort au Marqueur ?

Pour demander un temps mort, l'Entraîneur ou l'Entraîneur adjoint peut : se rendre personnellement auprès du Marqueur et demander clairement un " temps mort " en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié ou établir, depuis sa zone de banc, un contact visuel avec la table de marque et demander un temps-mort en faisant, avec ses mains, le signe conventionnel approprié. Dans cette situation, il devra s'assurer d'avoir été vu. Le Marqueur confirmera alors par le geste "OK". Si l'Entraîneur est le Capitaine, il doit, aussi, même s'il est en jeu, demander le temps mort au Marqueur.

Quand et comment le Marqueur intervient-il ?

Le Marqueur indique aux Arbitres qu'une demande de temps mort a été faite en faisant retentir son signal sonore aussitôt que le ballon est **MORT** (sur tout coup de sifflet de l'Arbitre) et que le chronomètre de jeu est arrêté. Ensuite, il fera le geste n° 6 (arrêt du chronomètre) puis le geste n° 12 (temps mort) en désignant le banc de l'Entraîneur qui a demandé le temps mort. Dans le cas d'une 5^{ème} faute suivie d'un temps-mort, le Marqueur devra procéder à la demande de remplacement avant celle du temps-mort.

Les directives suivantes devront être respectées :

Dès que le ballon est mort (tout coup de sifflet de l'Arbitre) et le chronomètre arrêté	> Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'extérieur du terrain	Il peut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu
	> Des lancers-francs sont accordés	Il peut intervenir AVANT que le ballon soit dans les mains du tireur pour le 1^{er} lancer franc
		Si le dernier lancer est réussi , il peut intervenir après le lancer, AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu
		Si les lancers sont suivis d'une remise en jeu de la ligne médiane, il peut intervenir après le dernier lancer, réussi ou non, AVANT que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu

Temps mort sur panier réussi.

Un temps mort peut être aussi accordé à une équipe, si un panier du terrain a été réussi par l'adversaire, à condition que la demande ait été faite **AVANT QUE LE BALLON SOIT REDEVENU VIVANT**. Dans cette situation, le **Chronométreur** arrête immédiatement le chronomètre de jeu quand le ballon pénètre dans le panier, fait retentir son signal et en utilisant les gestes appropriés, informe les Arbitres qu'un temps mort d'équipe a été demandé.



Précision : Dans le cas d'un panier réussi avec faute, c'est le Marqueur qui demande le temps mort.



ATTENTION : Durant les deux dernières minutes de la 4^{ème} période ou de toute prolongation, le chronomètre de jeu est arrêté sur panier marqué. Dans cette situation, l'équipe qui a marqué le panier peut bénéficier d'un temps-mort, si l'équipe adverse bénéficie d'un remplacement ou d'un temps-mort.

Exemple : Dans les deux dernières minutes, panier réussi de l'équipe A. Remplacement accordé à l'équipe B. L'équipe A peut bénéficier d'un temps-mort dans cette situation.

Les deux Entraîneurs ont demandé un temps mort.

Si les deux Entraîneurs ont demandé un temps mort, il sera imputé à celui qui en a fait le premier la demande. Toutefois, dans le cas d'un temps mort accordé sur panier réussi, il sera imputé à l'Entraîneur de l'équipe contre laquelle le panier a été marqué.

La reprise du jeu suivant un temps mort

Le Marqueur et l'Aide-marqueur veilleront à vérifier les numéros des Joueurs entrant en jeu.

Dispositions diverses.

Chaque équipe peut bénéficier de deux (2) temps morts durant la première mi-temps, de trois (3) temps morts durant la deuxième mi-temps et d'un (1) temps mort lors de chaque prolongation.

Les (2) temps-morts de la première mi-temps peuvent être pris durant la même période; les (3) temps-morts de la deuxième mi-temps peuvent être répartis sur les deux périodes, au choix de l'entraîneur.

Les temps-morts d'une même équipe peuvent être pris consécutivement.

Les temps morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.

La demande de temps mort peut être retirée tant que le Marqueur (ou le Chronométreur) n'a pas fait retentir son signal sonore.



Le Marqueur doit aviser les Arbitres lorsqu'un Entraîneur ne dispose plus

de temps mort dans la période en cours. Cette communication s'effectue dès que l'arbitre a accordé le temps-mort.

Dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période ou de toute prolongation, si un temps est accordé à l'équipe qui doit bénéficier de la remise en jeu dans sa zone arrière, cette remise en jeu sera effectuée à hauteur de la ligne médiane face à la table de marque. Le ballon pourra être passé à n'importe quel endroit du terrain de jeu.

E. DEMANDER LES REMPLACEMENTS DE JOUEURS

Qui demande le remplacement d'un Joueur ?

Le remplaçant doit :

- ▶ se présenter personnellement au Marqueur,
- ▶ être prêt à entrer en jeu immédiatement,
- ▶ demander clairement un remplacement en faisant le signe approprié avec ses mains et s'asseoir sur le siège des remplaçants.

Quand le Marqueur intervient-il ?

Le Marqueur doit indiquer qu'une demande de remplacement a été faite en faisant retentir son signal dès que :

- ▶ Le ballon devient mort.
- ▶ Le chronomètre de jeu est arrêté.
- ▶ L'Arbitre, qui est en train de signaler une faute, a terminé sa communication avec la table de marque.
- ▶ Un panier est réussi par l'équipe adverse dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période ou de chaque prolongation
- ▶ L'équipe adverse a demandé un remplacement.

Il fait ensuite le signe n° 10 (remplacement).

La demande du Marqueur à l'Arbitre doit être faite avant :

- ▶ Que le ballon soit à nouveau mis à la disposition d'un Joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain : remise en jeu suite à une violation ou une faute, remise en jeu suite à un dernier LF réussi, remise en jeu à hauteur de la ligne médiane consécutive à des LF que le dernier soit réussi ou non.
- ▶ Que le ballon soit à la disposition d'un Joueur pour le premier ou unique LF.

Dispositions particulières pour les remplacements

1 APRES TOUT COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE (VIOLATION, FAUTE, SITUATION D'ENTRE-DEUX)

C'est une occasion de remplacement pour les deux équipes.



② LORS D'UN TEMPS MORT.

Si un remplacement est demandé pendant un temps mort d'équipe, le remplaçant doit se présenter au Marqueur. Il devient Joueur à partir de ce moment là.

Après un temps mort, le Marqueur devra toujours vérifier qu'il n'y a pas eu de remplacement(s) de Joueur(s) non autorisé(s).

NOTA :

Si un Joueur doit être remplacé car il vient de commettre sa 5^{ème} faute et qu'un temps-mort est demandé, le remplacement de ce Joueur doit être fait avant d'accorder le temps-mort.

③ LORS D'UN ARRÊT DE JEU DECIDE PAR L'ARBITRE.

Lorsque le jeu est arrêté sur une décision de l'Arbitre (exemples : le ballon roule au loin après un panier réussi, le sol est mouillé, un objet étranger est sur le terrain, etc...) les deux équipes peuvent demander un remplacement. Le jeu doit être arrêté par un coup de sifflet.

④ ANNULATION D'UN REMPLACEMENT.

La demande de remplacement peut être annulée à tout moment avant que le signal du Marqueur ait retenti.

Un Joueur qui a été remplacé ne peut revenir sur le terrain et le remplaçant devenu Joueur ne peut quitter le jeu avant qu'une phase de marche du chronomètre ait eu lieu (Exception : erreur rectifiable) .

⑤ REMPLACEMENT LORS DE TIRS DE LANCERS FRANCS.

Les deux équipes peuvent bénéficier d'une occasion de remplacement(s) à condition :

- ▶ que le dernier LF soit réussi.
- ▶ que le dernier LF, réussi ou non, soit suivi d'une remise en jeu à hauteur de la ligne médiane.

La demande doit être faite avant que le ballon soit mis à la disposition du Joueur chargé de la remise en jeu à l'extérieur du terrain.

Aucun remplacement n'est autorisé entre des lancers francs.

Cette condition est valable jusqu'à l'occasion suivante de remplacement.

Si une faute est commise pendant les lancers francs, les remplacements peuvent être effectués seulement après que les lancers francs pour la faute préalable aient été tirés et avant la réparation de la faute suivante.

F. FLECHE DE POSSESSION



La flèche de possession doit être manipulée comme suit : Lors de la prise de contrôle du ballon par une équipe suite à l'entre-deux initial, le Marqueur positionne la flèche en direction de l'attaque de l'équipe qui ne bénéficie pas de ce premier contrôle. Par la suite, il inversera le sens de la flèche à chaque situation

d'entre-deux dès que le ballon touchera un Joueur sur le terrain suite à la remise en jeu.

Le Marqueur doit retourner la flèche dès la fin de la seconde période sous le contrôle de l'Arbitre.

G. LES AUTRES OBLIGATIONS DU MARQUEUR



Le Marqueur est le responsable de la feuille de marque. Sa fonction débute quand il reçoit un exemplaire vierge à son arrivée et cesse, quand, à la fin de la rencontre, l'Arbitre a apposé sa signature au recto.

Pendant tout ce temps, il ne devra s'en dessaisir sous aucun prétexte, sauf pour la confier à l'Arbitre aux fins de vérifications.

Le signal du Marqueur ne doit retentir que lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Ce signal ne rend pas le ballon mort.

Le Marqueur est l'O.T.M. qui est en relation permanente avec les Arbitres. Un contact visuel doit toujours être établi.

Si juste avant le début de la rencontre, le Marqueur découvre qu'un Joueur non inscrit dans le cinq entrant, pénètre sur le terrain, il doit immédiatement prévenir les Arbitres.



L'AIDE MARQUEUR

L'AIDE MARQUEUR



L'AIDE MARQUEUR

L'Aide-Marqueur est :

- ▶ présenté par l'association recevante et licencié pour cette association,
ou
- ▶ désigné par la C.F.A.M.C., la C.R.A.M.C. ou la C.D.A.M.C.

Qu'il soit présenté par l'association recevante ou désigné par la C.F.A.M.C., la C.R.A.M.C. ou la C.D.A.M.C., ses prérogatives et fonctions sont les mêmes.

L'Aide-Marqueur assure les inscriptions au tableau de marque et assiste le Marqueur avant, pendant, après la rencontre, et notamment dès le début des inscriptions sur la feuille.

Ses fonctions ne doivent pas être en contradiction avec celles des autres Officiels.

S'il y a désaccord entre le tableau de marque et la feuille de marque, il appartient au Marqueur de faire en sorte que l'affichage au tableau soit corrigé. Dans le doute ou si l'une des deux équipes élève des objections quant à la correction, il doit en informer l'Arbitre dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

Il n'entre pas dans les attributions d'un autre Officiel, notamment du Chronométreur, de faire fonction d'Aide-Marqueur.

En l'absence d'un Aide-Marqueur dûment convoqué, il appartient à l'Arbitre de demander au groupement sportif recevant de désigner une personne licenciée et compétente.



Lors des dix dernières secondes de jeu de chaque période ou prolongation (s), si l'Opérateur des 24 secondes reste en fonction, c'est l'Aide-Marqueur qui égrènera les dix dernières secondes à haute voix.



LE CHRONOMETREUR

LE CHRONOMETREUR



LE CHRONOMÉTREUR

Ses principales fonctions sont le décompte des périodes de jeu, des intervalles de jeu et la tenue du chronographe.

I. LES DEVOIRS DU CHRONOMÉTREUR



A. INFORMER L'ARBITRE

Au plus 60 minutes et au moins 20 minutes avant le commencement de la rencontre, le Chronométrateur doit déclencher le chronomètre de jeu pour décompter les 60 minutes précédant la rencontre, ce décompte sera arrêté à 3 minutes si la présentation des équipes n'est pas terminée, puis à 1 minute 30 secondes (1'30") du début.



Le Chronométrateur doit avertir l'Arbitre 6 minutes avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes. **Pour les championnats de Pro A et de Pro B, il conviendra de se référer au protocole LNB.**

Le Chronométrateur doit faire prévenir les Arbitres 5 minutes avant le début de la seconde mi-temps.

Le Chronométrateur doit avertir les équipes et l'Arbitre, au moyen de son signal sonore, trois (3) minutes avant le début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période.



Le Chronométrateur prévient l'Arbitre 1 minute 30 secondes (1'30") avant le début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période.

Le Chronométrateur prévient l'Arbitre trente (30) secondes avant le début de la 2^{ème} et de la 4^{ème} période et de toute prolongation.

B. MESURER LES TEMPS DE JEU ET DE PAUSE

Le Chronométrateur doit disposer d'un chronomètre de jeu et d'un chronographe.

Le Chronomètre de jeu sert à mesurer les périodes de jeu et l'intervalle avant le début de la rencontre.



Le Chronographe doit être utilisé pour mesurer les temps morts, les arrêts de jeu pour incident, les intervalles entre chaque période et entre les prolongations.

Le Chronométrateur indique, avec son signal sonore, l'expiration du temps de jeu de chaque période et de chaque prolongation.



LE SIGNAL SONORE DU CHRONOMETREUR MET FIN AU TEMPS DE JEU.

Si le signal n'a pas été entendu, il doit user de tout moyen pour avertir l'Arbitre.

Lors d'un temps mort d'équipe, dès que l'Arbitre effectue le signe n°12 (temps mort), il déclenche le chronographe puis, lorsque 50 secondes se sont écoulées, fait retentir son signal. Il fait à nouveau retentir son signal à la fin du temps-mort.



Le décompte du temps mort ne doit être affiché que si le temps de jeu reste visible pour l'ensemble des acteurs. En aucun cas le décompte du temps mort doit se faire à la place du chronomètre de Jeu.

Lorsqu'un temps mort est demandé par l'équipe contre laquelle un panier a été marqué, le Chronométrateur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal sonore pour informer les Arbitres de la demande de temps mort.

II. LES OPÉRATIONS DE CHRONOMÉTRAGE

A. LE CHRONOMÈTRE DE JEU DOIT ÊTRE DÉCLENCHÉ



Lors d'un entre-deux, dès que le ballon après avoir atteint son point culminant, est frappé légalement par un des sauteurs.

A la suite d'un lancer franc non réussi et alors que le ballon reste vivant, le ballon touche un Joueur sur le terrain.

Après une remise en jeu de l'extérieur du terrain, dès que le ballon touche un Joueur sur le terrain.

B. LE CHRONOMÈTRE DE JEU DOIT ÊTRE ARRÊTÉ



A l'expiration du temps de jeu de chaque période ou prolongation.

Lorsque l'un des Arbitres siffle.

Un panier du terrain est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps mort d'équipe.

Dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période et de chaque prolongation après chaque panier réussi.

NOTA :

Dans le cas d'un mauvais fonctionnement ou d'une mauvaise manipulation du chronomètre de jeu, l'Arbitre pourra demander au Chronométrateur une évaluation du " temps d'erreur " en plus ou moins. La décision finale sera cependant prise par l'Arbitre.

Si le temps du chronomètre de jeu est corrigé, le temps des 24 secondes devra peut-être être corrigé.

C. LES MESURES DE TEMPS GÉRÉES PAR LE CHRONOMÉTRATEUR

Le Chronométrateur, au moyen du chronomètre de jeu et du chronographe des temps morts, doit mesurer les temps suivants :

15 secondes :

Délai accordé à un joueur blessé pour récupérer (environ 15").



30 secondes :

Le Chronométrateur prévient l'Arbitre 30 secondes avant le début des 2^{ème} et 4^{ème} périodes et de toute prolongation.

50 secondes :

Le Chronométrateur actionne son signal lorsque 50 secondes d'un temps mort se sont écoulées (ou prévient l'Arbitre).

1 minute :

Durée d'un temps mort d'équipe.

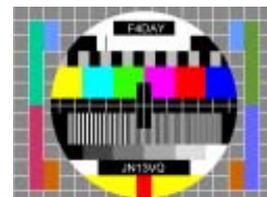
1 minute 30 secondes :

Le Chronométrateur actionne son signal sonore pour prévenir les équipes et les Officiels qu'il reste 1 minute 30 avant le début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période. En même temps, l'Arbitre siffle et invite les équipes à regagner leur banc. Le chronomètre doit être affiché à 10' (durée d'une période).

Avant le commencement de la 2^{ème} et de la 4^{ème} période, lorsque 1 minute et 30 secondes se sont écoulées, le Chronométrateur doit actionner son signal.

2 minutes :

- Intervalle entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période et entre la 3^{ème} et la 4^{ème} période.
- Intervalle avant chaque prolongation.
- Temps-mort en cas de retransmission TV (Temps-mort TV) Section "E" du règlement de Jeu.



3 minutes :

Le Chronométrateur prévient l'Arbitre 3 minutes avant le début des 1^{ère} et 3^{ème} périodes.

5 minutes :

Durée d'une prolongation (temps de jeu effectif).

Le Chronométrateur fait prévenir les Arbitres 5 minutes avant le début de la seconde mi-temps.

6 minutes :

Le Chronométrateur prévient l'Arbitre 6 minutes avant le début de la rencontre pour la présentation des équipes s'il y a lieu.

7 minutes 15 :

Cf. Protocole Ligue Nationale de Basket

10 minutes :

Durée d'une période (temps de jeu effectif).

15 minutes :

Durée de l'intervalle entre la 2^{ème} et la 3^{ème} période.

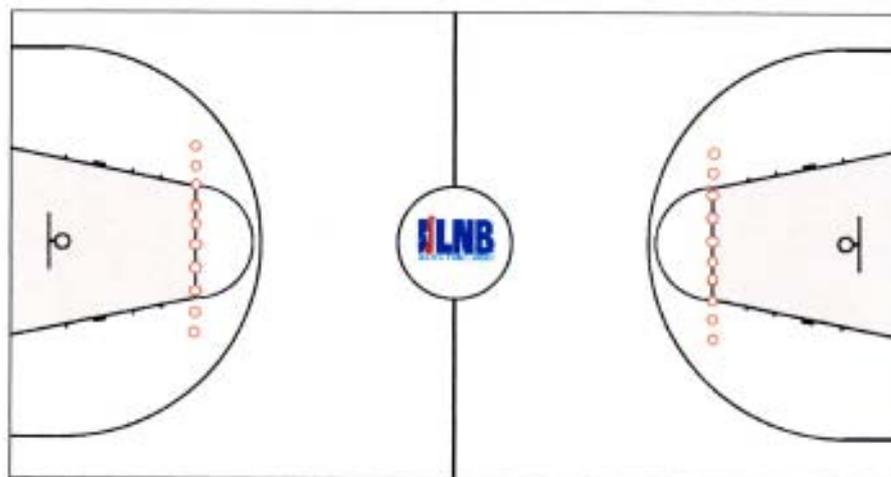
60 minutes :

(Au plus) Décompte du temps précédant le début de la rencontre.
A défaut, afficher le temps réel.

Ainsi que tout autre temps, sur demande de l'Arbitre.

NOTA :

Concernant les rencontres de Haut-Niveau et la gestion des 6 minutes, 3 minutes, 1 minute 30" et 30", le Chronométrateur modulera son intervention en fonction de l'environnement.



L'OPERATEUR 24" L'OPERATEUR 24"



— L'OPÉRATEUR DES 24 SECONDES

I. CARACTERISTIQUES DE L'APPAREIL DES 24 SECONDES



L'appareil des 24 secondes doit être conçu et manipulé de telle façon que :

Lorsqu'aucune équipe ne contrôle le ballon, aucun chiffre ne doit apparaître sur l'appareil.

Lorsque l'appareil est arrêté pour une décision de remise en jeu de l'extérieur du terrain et qu'il n'y ait pas lieu de le ramener à 24 secondes, il puisse repartir à compter du temps qui était affiché.

Le décompte commence quand un Joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain et doit être arrêté quand :

- ▶ l'autre équipe s'empare du contrôle du ballon.
- ▶ sur tir, lorsque le ballon a touché l'anneau.
- ▶ le jeu est arrêté suite à une action imputable à l'adversaire de l'équipe qui contrôle le ballon.

L'appareil des 24 secondes doit être relié au chronomètre de jeu, dans un sens seulement : le chronomètre de jeu arrête l'appareil des 24 secondes.

2. LES MANIPULATIONS DE L'APPAREIL DES 24 SECONDES

A. CHRONOMÈTRE DE JEU À L'ARRÊT

L'affichage de l'appareil des 24 secondes est occulté, à condition qu'une période de 24" ne soit pas en cours pour l'équipe qui contrôlait le ballon au moment de l'arrêt du chronomètre.

B. CHRONOMÈTRE DE JEU EN MARCHÉ

Dès qu'un Joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, le décompte est activé.

Lors d'un tir au panier, l'appareil est arrêté et occulté dès que le ballon touche l'anneau ou pénètre dans le panier, jusqu'à ce qu'un Joueur reprenne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain (reprise du décompte des 24 secondes).



Dans le cas de panier réussi, l'affichage des 24" s'effectuera dès que le ballon est mis à la disposition du joueur devant effectuer la remise en jeu.

Lorsqu'un adversaire prend le contrôle du ballon (interception), rapide remise à 24 secondes sans arrêter l'appareil.

Précision : Le simple fait qu'un adversaire touche le ballon ne suffit pas à faire repartir une nouvelle période de 24 secondes si c'est la même équipe qui garde le contrôle du ballon (une frappe n'est pas un contrôle).

Rappel : En cas d'absence d'appareillage, l'estimation de la période des 24" est de la responsabilité de l'Arbitre. Son jugement est sans appel.

3. SITUATIONS

L'appareil des 24" doit être arrêté et remis à 24" sans affichage apparent dès que :

- ▶ Un Arbitre siffle une faute ou une violation.
- ▶ Un tir au panier du terrain est réussi.
- ▶ Le ballon touche l'anneau du panier adverse (sauf si le ballon reste coincé dans les supports du panier).
- ▶ Le jeu est arrêté à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon.
- ▶ Le jeu est arrêté à la suite d'une action sans rapport avec les équipes à moins que les adversaires ne soient désavantagés. Dans cette situation, l'Opérateur doit attendre le signal de l'Arbitre.
- ▶ L'Arbitre a sifflé alors qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon et le jeu doit reprendre par une situation d'entre-deux.

L'appareil des 24" doit être arrêté sans être remis à 24" mais avec affichage apparent lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu résultant :

- ▶ Une sortie du ballon hors des limites du terrain.
- ▶ Une blessure d'un Joueur de la même équipe.
- ▶ Une situation d'entre-deux.
- ▶ Une double faute.
- ▶ L'annulation de sanctions égales contre les deux équipes.



L'appareil des 24" doit être arrêté sans affichage apparent dans la situation suivante :



Lorsqu'il reste moins de 24 secondes à jouer sur le chronomètre de jeu avant la fin d'une période ou d'une prolongation et qu'une nouvelle période 24 secondes doit débuter, l'appareil sera éteint. L'Opérateur égrènera alors, à haute voix, les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre de jeu.

NOTA :

Si le signal des 24 secondes retentit et que les Arbitres ne sifflent pas, le chronomètre de jeu ne doit pas être arrêté et le jeu doit continuer.

CONSIGNES CONSIGNES



CONSIGNES AVANT LA RENCONTRE

H moins 1 heure

- ◆ Arrivée des O.T.M..
- ◆ Essai complet des appareils par le Chronométrateur.
(Départ, arrêt, programmation des temps, ajouter du temps, en enlever...)
- ◆ Déclenchement du chronomètre.
- ◆ Préparation de la feuille de marque par le Marqueur et l'Aide-Marqueur et vérification du matériel.
- ◆ Essai complet des appareils par l'Opérateur des 24 secondes.
(Départ, arrêt, programmation, ajouter du temps, en enlever...)



H moins 30 à 25 minutes

- ◆ Briefing d'avant rencontre dans le vestiaire avec les Arbitres, avec la feuille de marque et les licences.



H moins 20 minutes

- ◆ **Au moins 20 minutes** avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, chaque Entraîneur, ou son représentant, doit fournir la liste des membres de son équipe.

H moins 10 minutes



- ◆ Entrées en jeu finalisées au moins 10 minutes par les Entraîneurs. Signature des Entraîneurs.

H moins 7 minutes

- ◆ Procole LNB



H moins 6 minutes

- ◆ Présentation des équipes.



H moins 3 minutes

- ◆ Avertir les équipes et les Arbitres des 3 minutes. (A moduler en fonction de l'ambiance de la salle)
- ◆ Éventuellement si présentation non terminée, stopper momentanément le chronomètre de jeu à 3 minutes, et le redémarrer à l'annonce des 3 minutes par l'Arbitre.

H moins 1 minute 30 secondes

- ◆ Prévenir l'Arbitre et remettre le chronomètre de jeu à 10 minutes pour démarrer la rencontre.

Outre les dispositions détaillées au Règlement Officiel de Basketball pour l'accomplissement de la tâche de chacun des O.T.M., les consignes générales et particulières ci-dessous devront être appliquées.

CONSIGNES GENERALES

- ◆ Une communication verbale permanente doit être établie entre les O.T.M..
- ◆ Tout O.T.M. qui a connaissance d'une demande de temps-mort ou de remplacement, l'annoncera à voix haute. Cette annonce sera répétée, le cas échéant, par le Marqueur pour en confirmer l'enregistrement.
- ◆ Lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté, le Marqueur doit indiquer par le signe de communication n°13 "OK" en direction des Arbitres que les O.T.M. sont prêts.



- ◆ Exception : A la suite d'une faute, le Marqueur doit lever la plaquette pour annoncer qu'il est prêt.
- ◆ Lors de la mi-temps, les O.T.M. pourront se relaxer dans le local mis à leur disposition.
- ◆ A l'issue de la partie, tous les O.T.M. accompagnent les Arbitres aux vestiaires pour accomplir les formalités administratives de fin de rencontre.
- ◆ Les O.T.M. doivent participer activement au briefing et au debriefing.

CONSIGNES PARTICULIERES

Pour l'Aide-Marqueur

- ◆ Un panier est marqué.

Il annonce le numéro du Joueur qui a marqué et le nombre de points.
(exemple : A8 - 3 points).

Il valide le nouveau score indiqué par le Marqueur (en disant par exemple "OK") et l'inscrit sur le tableau de marque.

- ◆ Une faute est sifflée.



Il annonce, au vu de la communication de l'Arbitre, l'équipe "A" ou "B" et le numéro du fautif ainsi que le type de la faute et éventuellement le nombre de lancers francs de la réparation (exemple : faute personnelle de A8 - P2).

Quand le Marqueur a levé la plaquette de faute de Joueur, il manipule le tableau d'affichage des fautes et valide le nombre de fautes du Joueur et de l'équipe.

Pour le Marqueur

Durant la rencontre, le Marqueur doit :

- ◆ Répéter toutes les informations qu'il reçoit : panier accordé, faute sifflée, temps-mort ou remplacement de joueur demandé, ...
- ◆ Relater toutes les inscriptions qu'il porte sur la feuille de marque.
- ◆ A l'issue des opérations de fin de rencontre, le Marqueur remet à chaque équipe l'(les) exemplaire(s) de la feuille de marque qui lui est (sont) destiné(s)

Un panier est marqué.

- ◆ Après l'inscription des points, il annonce le nouveau score. La lecture du score est faite de la gauche vers la droite en indiquant le score de l'équipe "A" puis celui de l'équipe "B".



Une faute est sifflée.

- ◆ Dès le coup de sifflet et le poing levé de l'Arbitre, le Marqueur repère sur la feuille de marque l'équipe du fautif "A" ou "B".
- ◆ Lors de l'inscription de la faute au compte du Joueur, il annonce l'équipe, le numéro du Joueur, le nombre de fautes de ce dernier, ainsi que le nombre de fautes d'équipe en mettant une croix dans la case correspondante (exemple : B4 - 3^{ème} faute de joueur, 4^{ème} faute d'équipe). L'annonce des fautes d'équipe ne sera plus faite après la 4^{ème} faute d'équipe.
- ◆ Enfin, après avoir procédé à toutes les inscriptions, il lève la plaquette indiquant le nombre de fautes du Joueur concerné.
- ◆ S'il s'agit de la seconde faute antisportive du Joueur, le Marqueur lève la plaquette correspondant au nombre de fautes du Joueur puis fait le geste de remplacement. Il inscrit un U indicé du nombre de lancers-francs puis des D dans les cases restantes. S'il s'agit de la 5^{ème} faute, le D sera inscrit dans la marge.

Un temps-mort ou un remplacement est demandé.

- ◆ Le Marqueur signale la demande, dès que le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté :



- ◆ Avant que le ballon soit à nouveau mis à la disposition d'un Joueur pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain : remise en jeu suite à une violation ou une faute, remise en jeu suite à un dernier LF réussi, remise en jeu à

hauteur de la ligne médiane consécutive à des LF que le dernier soit réussi ou non.

◆ Avant que le ballon soit à la disposition d'un Joueur pour le premier ou unique lancer-franc.



◆ Si l'arrêt de jeu est consécutif à une faute, le Marqueur attend la fin de la gestuelle de l'Arbitre pour signaler la demande. Ensuite, il procède aux inscriptions.

- Soit durant le temps-mort.
- Soit durant le remplacement.

◆ S'il s'agit de la 5^{ème} faute d'un Joueur, la demande de remplacement doit être effectuée avant la demande du temps-mort.

◆ Pour les remplacements lors de LF ou de temps-mort : un Joueur qui est devenu remplaçant et le remplaçant qui est devenu Joueur ne peut revenir en jeu ou quitter respectivement le terrain jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de marche de chronomètre de jeu.

Pour le Chronométrateur

◆ Il déclenche le chronomètre 60 minutes avant l'heure prévue du commencement de la rencontre.

◆ Il manipule le chronomètre de jeu (arrêt, mise en marche) en conformité avec les signaux des Arbitres.

◆ Il avertit les équipes et l'Arbitre, à l'aide de son signal sonore, 3 minutes puis 1 minute 30 secondes avant le début de la 1^{ère} et de la 3^{ème} période.

◆ Il avertit l'Arbitre 30 secondes avant le début des 2^{ème} et 4^{ème} périodes et avant chaque prolongation.



◆ Il annonce à haute voix "24 secondes" à l'Opérateur quand il ne reste que ce temps de jeu avant le signal de fin de période considérée.

◆ Il annonce à haute voix "1 minute" lors du passage dans la dernière minute de chaque période et de chaque prolongation.

◆ Il annonce à haute voix "2 minutes" pour les deux dernières minutes de la 4^{ème} période et de chaque prolongation.

◆ Quand un temps-mort est demandé, il déclenche le chronographe lorsque l'Arbitre accorde le temps-mort. Si le temps-mort est consécutif à un panier, il arrête son chronomètre et c'est lui qui demande le temps-mort à l'Arbitre. Le décompte du temps-mort ne sera affiché que si le temps de jeu reste visible pour l'ensemble des acteurs de la rencontre.

◆ Au début de la 2^{ème} et de la 4^{ème} période, il affiche le ou les temps-morts déjà utilisés lors de la période précédente.

Pour l'Opérateur des 24 secondes

◆ Extinction de l'appareil lors d'un tir

L'Opérateur doit être certain que le tir est réussi ou que le ballon a touché l'anneau.



Si le tir est manqué et si le ballon n'a pas touché l'anneau, la période continue si le ballon est récupéré par la même équipe.

◆ Remise à 24 secondes

Il est remis à 24, si l'adversaire prend le contrôle du ballon.

Si une équipe perd la maîtrise du ballon (par exemple lors d'une action confuse), l'appareil des 24 secondes continue de décompter.

◆ Annonce des 10 secondes

Lorsque l'appareil affiche 10 secondes, l'Opérateur devra l'annoncer à haute voix.



◆ En fin de chaque période et de chaque prolongation

L'Opérateur égrène à haute voix les 10 dernières secondes indiquées au chronomètre officiel.

Il veille à annoncer 10 quand le chronomètre passe de 10 à 9.9 secondes, 9 quand il passe de 9 à 8.9 secondes, ...



Il attirera l'attention des Arbitres, lors du briefing d'avant rencontre, sur les caractéristiques d'égrenage des secondes de l'appareil, ce dernier servant d'aide aux Arbitres pour le décompte des 8 secondes.

ANNEXES

ANNEXES



LA BOÎTE A OUTILS DE L'O.T.M.

Pour officier, les O.T.M. ne doivent pas se déplacer sans:

**Stylo bille noir et stylo bille rouge
(deux de chaque en cas de «panne sèche»)**

- ◆ Feutre noir (pour le verso de la feuille de marque)
- ◆ Produit correcteur
- ◆ Sifflet
- ◆ Règle
- ◆ Chronographe
- ◆ Post-it ou étiquettes autocollantes
- ◆ Trombones
- ◆ Une feuille de marque
- ◆ Imprimés pour les réclamations et les incidents
- ◆ Mini bloc-notes
- ◆ Carton «sous-main» pour feuille de marque
- ◆ Règlement officiel
- ◆ Annuaire Officiel F.F.B.B.
- ◆ Fiche de suivi des entrées en jeu
- ◆ Guide de l'O.T.M.



LA GESTION DES APPAREILS DE CHRONOMÉTRAGE

SITUATION	CHRONOMÈTRE	APPAREIL DES 24"
DÉCLENCHEMENT DES APPAREILS		
Entre deux initial	Dès que le ballon, après avoir atteint son point culminant, est légalement frappé par l'un des sauteurs	Dès que le ballon après avoir été touché est CONTRÔLÉ par un joueur sur le terrain
Remise en jeu de l'extérieur du terrain	Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain	Dès qu'un joueur sur le terrain CONTRÔLE un ballon vivant
Après un lancer-franc non réussi et alors que le ballon reste vivant	Dès que le ballon touche un joueur sur le terrain	Dès que le ballon après avoir été touché est CONTRÔLÉ par un joueur sur le terrain
ARRÊT DES APPAREILS		
ARRÊT	<p>Sur tout coup de sifflet de l'arbitre</p> <p>Sur fin de temps de jeu d'une période ou d'une prolongation</p> <p>Sur panier réussi contre l'équipe dont l'entraîneur a demandé un temps-mort</p> <p>Sur panier réussi dans les deux dernières minutes de la 4^{ème} période ou de chaque prolongation</p>	
ARRÊT ET OCCULTÉ		<p>Sur tout coup de sifflet de l'arbitre pour faute, ou violation de l'équipe qui contrôlait le ballon.</p> <p>Un tir au panier du terrain est réussi.</p> <p>Le ballon touche l'anneau du panier adverse.</p> <p>Arrêt du jeu à la suite d'une action en rapport avec l'équipe qui ne contrôle pas le ballon.</p> <p>Arrêt du jeu à la suite d'une action sans rapport avec les équipes à moins que les adversaires ne soient désavantagés.</p> <p>Coup de sifflet alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon et le jeu doit reprendre par une situation d'entre-deux.</p> <p>Lorsqu'une équipe obtient le contrôle du ballon et qu'il reste au chronomètre de jeu moins de 24 secondes à jouer dans une période ou une prolongation.</p>
ARRÊT ET NON OCCULTÉ RESTE AU DECOMPTE AFFICHE		<p>Lorsqu'une remise en jeu est effectuée par l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon suite à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une sortie du ballon hors des limites du terrain - une blessure d'un joueur de la même équipe - une situation d'entre deux - une double faute - l'annulation de sanctions égales contre les deux équipes.
AFFICHAGE 24"		
Entre deux		Dès que le ballon est contrôlé par un joueur sur le terrain
Remise en jeu de l'extérieur du terrain		Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond ou en ligne de touche
Sur tir de lancer franc manqué		Dès que le ballon est contrôlé sur le terrain après un dernier ou unique tir de lancer franc
Sur tir de lancer franc réussi		Dès que le ballon est à la disposition du joueur chargé de la remise en jeu en ligne de fond

LE RESPONSABLE DE L'ORGANISATION

Le Groupement Sportif recevant doit mettre à la disposition des Arbitres et des O.T.M. un dirigeant assurant la fonction de Responsable de l'Organisation, désigné conformément à l'article 610 des Règlements Généraux, lequel restera en contact permanent avec eux jusqu'à la fin de la rencontre.

Ce responsable sera obligatoirement licencié au Groupement Sportif recevant et devra veiller à la bonne organisation. Il devra aider l'Arbitre à faire respecter l'heure officielle et la période d'échauffement (fixée à 20 minutes).

Il ne pourra exercer aucune autre fonction et devra rester à proximité de la table de marque pendant la rencontre.

Outre ces fonctions liées à la sécurité, ses attributions sont :



- Accueillir les Arbitres et les O.T.M..

- Contrôler les normes de sécurité et s'assurer de la mise en place, avant la rencontre, d'un service d'ordre suffisant et intervenir pour assurer la sécurité des Arbitres et des O.T.M. avant, pendant et après la rencontre.

- Prendre, à la demande des Arbitres, toute décision durant la rencontre pour que celle-ci se déroule dans les meilleures conditions de régularité possible jusqu'à sa fin normale.

- Prendre toute disposition nécessaire pour les formalités de fin de rencontre dans le local approprié ou le vestiaire des Arbitres.

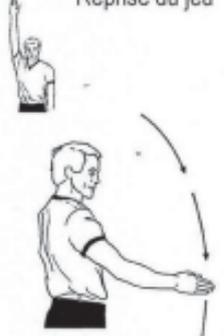


LES SIGNAUX DES ARBITRES

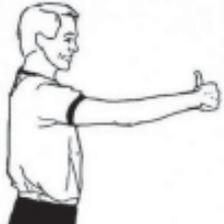
I. SCORE

<p>1 UN POINT</p>  <p>Un doigt vers le bas depuis le poignet</p>	<p>2 DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>3 TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4 TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>5 SCORE ANNULE OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine</p>
---	---	---	--	---

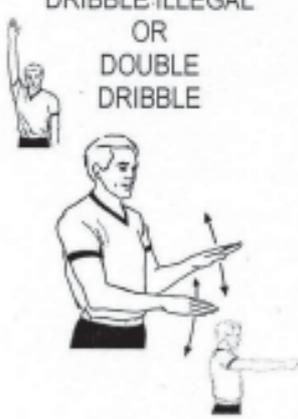
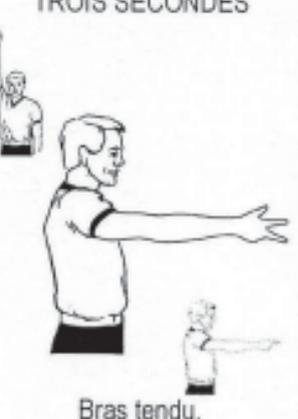
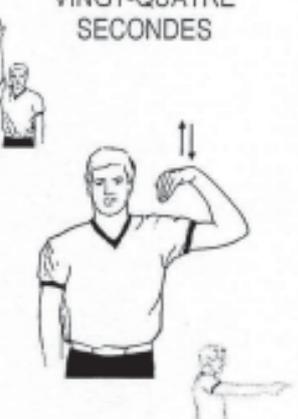
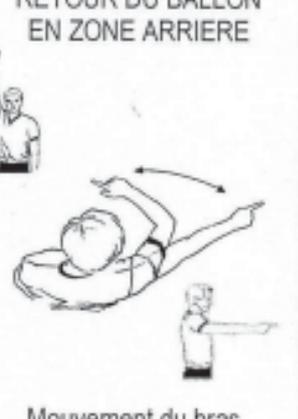
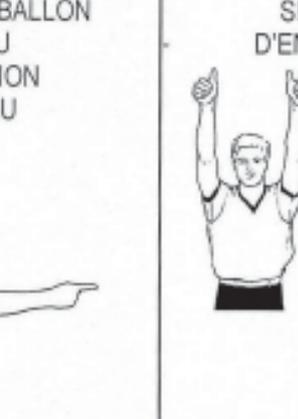
II. CHRONOMETRAGE

<p>6 Arrêt du chronomètre pour Une violation ou arrêt du jeu Ou ne pas déclencher le chronomètre (en même temps que le coup de sifflet)</p> 	<p>7 Arrêt du chronomètre pour faute (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>	<p>8 Reprise du jeu</p>  <p>Couperet avec la main</p>	<p>9 Remettre à 24 ou 14 secondes</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p>
---	---	---	--

III. ADMINISTRATION

<p>10 Remplacement (siffler simultanément)</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>11 Faire signe d'entrer</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>12 Temps-mort d'équipe (siffler simultanément)</p>  <p>Former un T, avec l'index et la main ouverte</p>	<p>13 COMMUNICATION entre les arbitres et les officiels de la table</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>	<p>14 Décompte visible 5 et 8 secondes</p>  <p>Doigt indiquant le décompte</p>
--	--	---	---	---

IV. GENRE DE VIOLATIONS

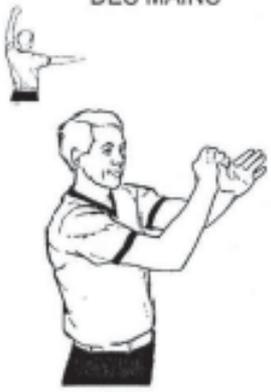
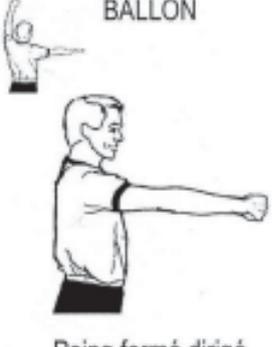
<p>15</p> <p>MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>16</p> <p>DRIBBLE ILLÉGAL OR DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>17</p> <p>PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi rotation, vers l'avant</p>	<p>18</p> <p>TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p>
<p>19</p> <p>CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>20</p> <p>HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>21</p> <p>VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>22</p> <p>RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
<p>23</p> <p>FAUTE DE PIED DELIBEREE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>24</p> <p>SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche</p>	<p>25</p> <p>SITUATION D'ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession alternée</p>	

V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE

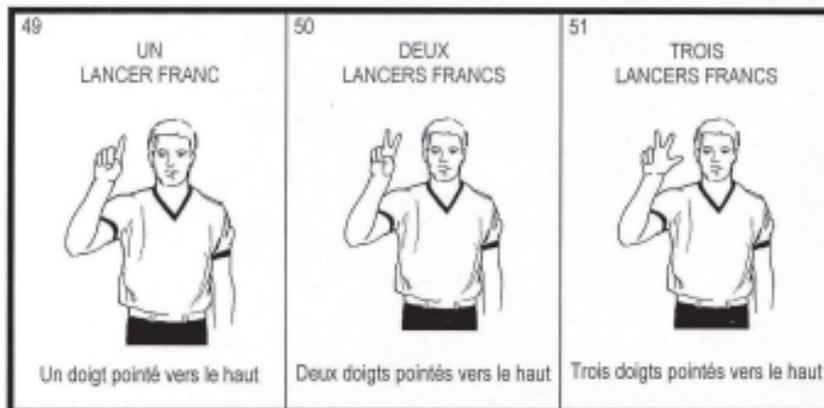
DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

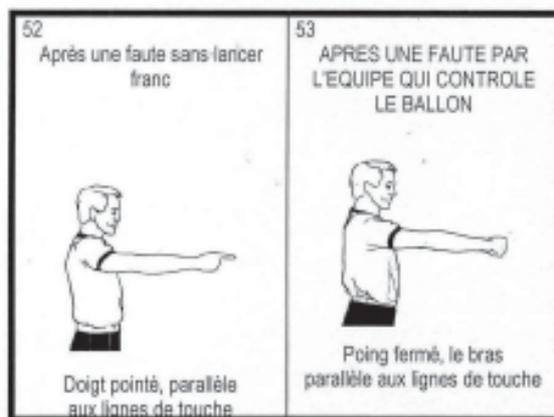
DEMARCHE 2 - GENRE DE FAUTES

<p>38 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>39 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Mains aux hanches</p>	<p>40 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Balancer le coude vers l'arrière</p>	<p>41 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>42 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>43 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>44 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>45 DOUBLE</p>  <p>Ciseau des deux bras poings fermés</p>
<p>46 TECHNIQUE</p>  <p>Former un T, les mains ouvertes</p>	<p>47 ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>48 DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés des deux bras</p>	

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) ACCORDES

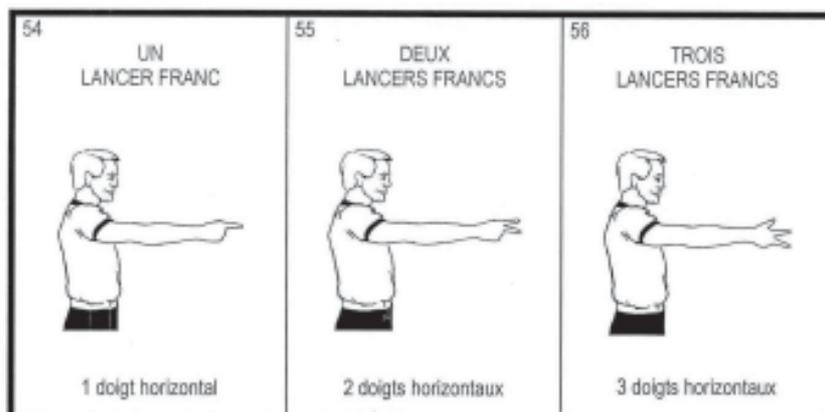


OU DIRECTION DU JEU

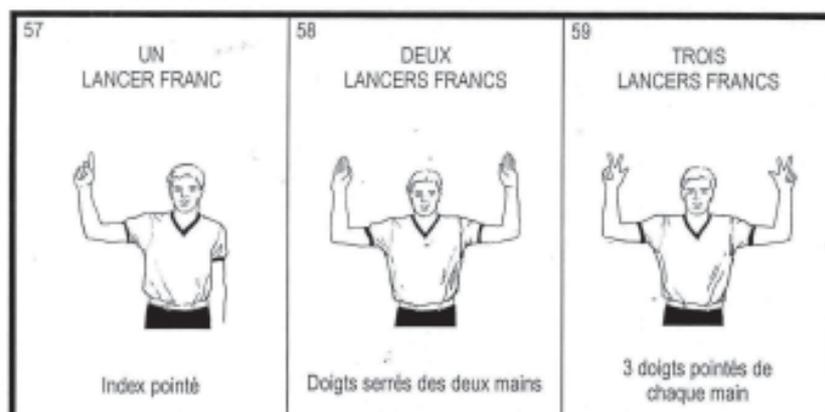


VI. ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS

DEMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE



DEMARCHE 2 - HORS DE LA ZONE RESTRICTIVE



Protocole Officiel de la LNB Championnats Pro A et Pro B

Objectif :

La LNB souhaite mettre en place un protocole d'ouverture des matches homogène à l'ensemble des rencontres de ses championnats.

L'objectif est de mettre en scène les 3-4 minutes précédents les trois dernières minutes d'échauffement avant le coup d'envoi, afin de créer une identité sonore et visuelle.

Matériel nécessaire :

- CD de l'Hymne de la LNB
- Un drapeau LNB, rectangulaire
- 4 tee-shirts LNB pour les enfants apportant le drapeau

Ce matériel sera fourni par la LNB.

Déroulé :

a) Coup d'envoi – 7 minutes et 15 secondes :

Retour des équipes sur le banc ou dans les brèches.

Annonce d'ouverture de la journée et du protocole :

«Mesdames, Messieurs, bienvenue à la (exemple : 20^{ème}) journée du Championnat de France de Pro A (ou Pro B) de la LNB. Dans un instant, la présentation des équipes »

b) Coup d'envoi – 7 minutes :

Début de l'Hymne de la LNB

Laisser 10 secondes

Entrée du drapeau de la LNB, porté par 4 enfants (entre 10 et 12 ans) : le drapeau est amené au niveau du rond central.

Le drapeau est amené des brèches les plus proches du terrain.

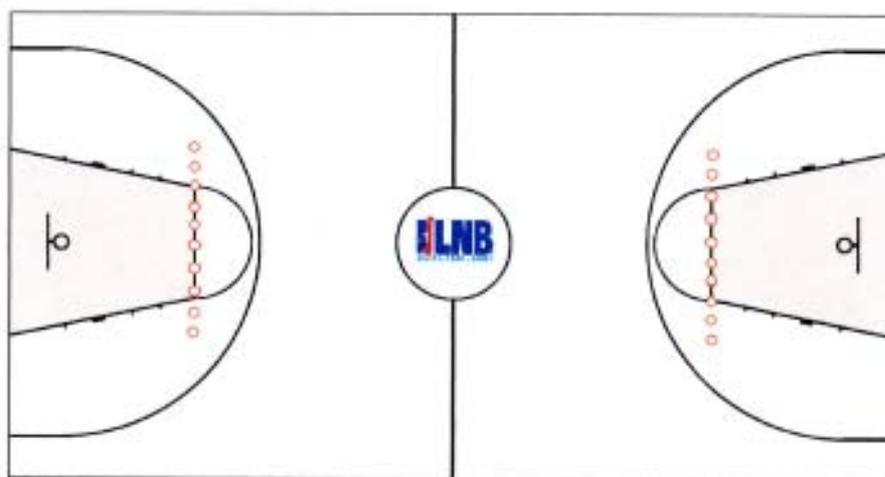
Les 4 enfants doivent porter un tee-shirt LNB.

Fin de l'hymne

c) Coup d'envoi – 5 minutes et 50 secondes

Présentation des équipes : les équipes sont présentées tour à tour, équipe visiteuse puis équipe locale. Pour chaque équipe, le speaker annonce les remplaçants, puis par le 5 de départ. Pour chaque joueur, le speaker annonce son numéro, son prénom et son nom.

A l'annonce de son nom, le joueur va se placer sur le terrain, au niveau de la ligne des lancers francs. Chaque équipe doit ainsi former une ligne parallèle à la ligne de fond de manière à ce qu'à la fin du protocole les équipes soient disposées comme suit :



Le club peut choisir la musique de son choix pour cette présentation, mais il est essentiel de respecter le dispositif d'annonce des joueurs ainsi que le placement des deux équipes.

Rappel :

Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir une tenue identique : sur-maillot ou tenue de match par exemple (conformément à l'article 454.1 des statuts et règlements de la LNB).

Idéalement, les deux équipes doivent se présenter avec une tenue identique.

Prévoir maximum 1 minute 30 secondes par équipe.

Début annonce équipes :

« Voici la composition officielle des deux équipes :

Annonce équipe visiteuse :

Le speaker annonce les remplaçants, dans l'ordre croissant des numéros : numéro, prénom puis nom

« Pour (exemple Besançon), N°XX, prénom et nom du joueur »

Le speaker annonce le 5 de départ, dans l'ordre croissant des numéros : numéro, prénom puis nom

« Et maintenant le 5 de départ de (exemple Besançon), N°XX, prénom et nom du joueur »

Annonce équipe locale :

Le speaker annonce les remplaçants, dans l'ordre croissant des numéros : numéro, prénom puis nom

Le speaker annonce le 5 de départ, dans l'ordre croissant des numéros : numéro, prénom puis nom

Annonce arbitres :

« Ce match comptant pour la XXème journée sera arbitré par M... : (annoncer le nom des 3 arbitres inscrits sur la feuille de match) »

Fin du protocole : Coup d'envoi – 3 minutes

Contact :

Pour toute question ou remarque, vous pouvez contacter :

Paul LO RE
Conseiller aux Opérations Marketing de la LNB
01.53.94.25.18
paul.lore@lnb.fr





Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- AVANT LA RENCONTRE

- Situation de début de saison.

- Tous les joueurs d'une équipe ne présentent pas de licence mais des pièces d'identité accompagnées du (des) fax de qualification(s).
- Le Marqueur renseigne le verso de la feuille en écrivant une phrase résumant la situation « Les joueurs de l'équipe A, à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité».
- Les arbitres et les capitaines en titre signent le verso de la feuille.
- Aucun joueur ne vient signer le recto de la feuille.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- AVANT LA RENCONTRE

- Situation de début de saison.

- Un ou plusieurs joueurs ne présentent pas de licence mais une pièce d'identité accompagnée du fax de qualification. Cette situation peut se retrouver tout au long de la saison.
- Le Marqueur renseigne le verso de la feuille en écrivant une phrase résumant la situation « Les joueurs de l'équipe A, à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité».
- Les arbitres et les capitaines en titre signent le verso de la feuille.
- Aucun joueur ne vient signer le recto de la feuille.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- AVANT LA RENCONTRE

- Un joueur ne présente de licence mais une pièce d'identité et le fax de qualification de la LNB sur lequel la date de qualification est expirée.
- Le Marqueur renseigne le verso de la feuille en écrivant une phrase résumant la situation « Les joueurs de l'équipe A, à défaut de licence, ont présenté une pièce d'identité».
- Les arbitres et les capitaines en titre signent le verso de la feuille.
- Aucun joueur ne vient signer le recto de la feuille.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



● AVANT UNE RENCONTRE PRO A

- *Au cours de la rencontre Espoirs précédant la rencontre PRO A, un joueur ou un entraîneur est sanctionné d'une faute disqualifiante avec rapport.*
- *Quelle que soit la qualité du sanctionné, il ne participe pas à la rencontre PRO A Il peut revenir dans la salle pour la seconde rencontre (spectateur).*



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



● AVANT LA RENCONTRE

- *Le chronomètre mural ne fonctionne pas.*
- *Les arbitres devront mettre tout en œuvre pour que la rencontre puisse se dérouler, même avec du retard.*
- *Au pire travailler « à l'ancienne ».*
- *Dans tous les cas, la rencontre doit avoir lieu.*



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



● PENDANT LA RENCONTRE

● Le Marqueur.

- *Le marqueur commet une erreur d'inscription sur la feuille et la corrige immédiatement.*
- *Aucune erreur au tableau d'affichage.*
- *1°- Le marqueur appelle l'arbitre le plus proche (au premier ballon mort, chronomètre de jeu arrêté) et l'informe pour qu'il ait connaissance de l'erreur.*
- *2°- Le marqueur attend un temps-mort pour avertir l'arbitre.*
- *Eviter de faire traverser le terrain à l'arbitre (pas d'arrêt de jeu).*



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



● PENDANT LA RENCÔNTRE

● Le Marqueur.

- Une erreur d'inscription est découverte sur la feuille de marque après plusieurs actions. Le tableau d'affichage n'est pas conforme à la feuille de marque.
- 1°- Le marqueur appelle l'arbitre le plus proche (au premier ballon mort, arrêter le chronomètre de jeu) et rectifie l'erreur. Il s'efforce de rappeler l'action à l'arbitre de façon claire (en utilisant si possible les noms des joueurs et/ou leurs noms/numéros) et demande après accord de l'Arbitre, la correction du tableau d'affichage.
- Il apparaît important que les O.T.M. essaient de mémoriser également les noms des joueurs pour la catégorie PRO afin de parler le même « langage » que les arbitres.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



● PENDANT LA RENCÔNTRE

● Le Marqueur.

- Une erreur d'inscription est découverte sur la feuille de marque après plusieurs actions. Le tableau d'affichage est conforme à la feuille de marque.
- Le marqueur appelle l'arbitre le plus proche (au premier ballon mort, arrêter le chronomètre) et rectifie l'erreur. Il s'efforce de rappeler l'action à l'arbitre de façon claire (en utilisant si possible les noms des joueurs et/ou leurs noms/numéros) et demande après accord de l'Arbitre, la correction du tableau d'affichage. Si un doute subsiste, il appartiendra à l'arbitre de prendre la décision finale.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



● PENDANT LA RENCÔNTRE

● Le Marqueur.

- Substitution flagrante du tireur de lancers-francs.
- Le marqueur doit appeler l'arbitre le plus proche avant que le ballon ne soit à la disposition du tireur avant chaque lancer franc.
- Si l'erreur est découverte pendant ou après les lancers francs, le marqueur doit en informer les arbitres au premier ballon mort, chronomètre de jeu arrêté.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



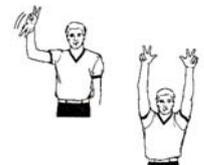
● PENDANT LA RENCONTRE

● Le Marqueur.

- L'arbitre annonce une faute en indiquant le numéro d'un joueur n'étant pas sur le terrain.
- Le marqueur ne doit rien inscrire sans avoir consulté l'arbitre pour avoir le bon numéro.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



● PENDANT LA RENCONTRE

● Le Marqueur.

- Un tir au panier est réussi :
 - 1° - La tentative de tir à 3 points a été annoncée. Mais un arbitre annonce 3 points alors qu'un autre annonce seulement 2 points.
 - 2° - Aucune tentative de tir à 3 points n'a été annoncée. Un arbitre annonce 3 points alors qu'un autre annonce seulement 2 points.
- Le marqueur doit intervenir dès le premier ballon mort et expose la discordance d'annonces. Il valide selon l'indication de l'arbitre.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



● PENDANT LA RENCONTRE

● Le Marqueur.

- Lorsque l'un des entraîneurs a pris son 2^{ème} ou son 3^{ème} temps-mort, à quel moment le marqueur doit-il intervenir pour informer l'arbitre ?
- Lorsque l'arbitre accorde le Temps-mort.
- Le marqueur annonce bien le nombre de temps-morts à l'arbitre, mais celui-ci ne répercute pas l'information à l'entraîneur concerné.
- Ne pas insister c'est la responsabilité de l'arbitre.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCONTRE

- Le Marqueur.

- Le marqueur n'a pas tourné la flèche de possession :
 - A. Il s'en aperçoit au bout de quelques actions : il rectifie et en informe l'arbitre le plus proche.
 - B. Il s'en aperçoit lors d'une situation d'entre-deux : il tourne immédiatement la flèche, prévient l'arbitre et ne doit pas oublier de la retourner sur la remise en jeu.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCONTRE

- Le Chronométrateur.

- Le chronomètre de jeu ne démarre pas.
- Le chronométrateur doit avoir déclenché son chronographe. Il appelle l'arbitre le plus proche au premier ballon mort, et avec l'accord de l'arbitre procède à l'affichage au chronomètre mural.
- Il est recommandé aux arbitres de s'assurer au briefing que l'appareil permet de corriger le temps (remonté).



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCONTRE

- Le Chronométrateur.

- Le chronométrateur oublie de démarrer le chronomètre de jeu.
- Le chronométrateur le déclenche (en retard) et avertit obligatoirement l'arbitre au premier ballon mort pour faire procéder à la correction.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Chronométrateur.
- Le chronométrateur oublie d'arrêter le chronomètre de jeu.
- 1 - L'arrêt de jeu est en cours. Le chronométrateur arrête le chronomètre et avertit l'arbitre afin de procéder à la correction qui s'impose.
- Le chronométrateur doit être capable d'indiquer le temps écoulé.
- Si le chronométrateur est incapable d'indiquer le temps écoulé, une concertation doit être établie entre les DTM et une réponse doit être fournie.
- 2 - Le jeu a repris rapidement. Le chronométrateur avertit l'arbitre dès le prochain arrêt de jeu (ballon mort)
- Il est impératif de prévenir les arbitres.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCONTRE
- Le Chronométrateur.
- Il reste quelques dixièmes de secondes à jouer. Le signal sonore de l'appareil des 24" retentit en même temps qu'un coup de sifflet. Tous les joueurs et entraîneurs pensent que la rencontre est terminée.
- Lors de la première phase de championnat, les rencontres doivent être menées à leur terme.
- Dans la phase play-off, les dixièmes pourront être négligés.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCONTRE
- L'Opérateur des 24".
- L'opérateur remet en cours de jeu, de manière intempestive, son appareil à 24 (situation sans action de tir).
 - A. L'arbitre s'en aperçoit. Application du règlement.
 - B. L'arbitre ne s'en aperçoit pas. Aucune intervention.
- Il est important de préciser qu'il ne faut pas éteindre les plots pour attirer l'attention des arbitres.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCÔNTRE
- L'Opérateur des 24''.

- L'opérateur remet, de manière intempestive, son appareil à 24 au cours d'une action de tir.
- Si l'appareil ne permet pas de « rattraper » l'erreur, il ne faut pas intervenir.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCÔNTRE
- L'Opérateur des 24''.

- Le signal sonore de l'appareil des 24'' retentit. Que la violation soit flagrante ou non :
- Les arbitres ne sifflent pas (signal non perçu ?) :

Aucune intervention n'est possible, la décision est du ressort des Arbitres.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- PENDANT LA RENCÔNTRE
- L'Opérateur des 24''.

- Dispute du ballon près de la ligne de touche. Un défenseur s'empare du ballon à deux mains et retombe hors des limites du terrain ?
- L'arbitre siffle ballon hors jeu.
- L'opérateur doit être vigilant et faire en fonction de ce qu'il juge.
- Toutefois, l'arbitre peut faire modifier la décision de l'opérateur en fonction de son jugement.



Rencontre Arbitres HN 1 / Responsables O.T.M. de Zone
Chartres – Samedi 25 Septembre 2004



- 5^{ème} faute et Temps-mort.
- Un joueur est sanctionné de sa 5^{ème} faute. Dans le même temps, un temps-mort est demandé par l'une des deux équipes.
- Le marqueur attend que le remplaçant soit clairement identifié avant de demander le temps-mort aux arbitres. Le temps-mort est déclenché dès que l'arbitre accorde le temps-mort.



IMPRIMES IMPRIMES





Fédération Française de Basket-Ball

COMMISSION FÉDÉRALE JURIDIQUE

Section Discipline

- INCIDENT(S)
 FAUTE(S) DISQUALIFIANTE(S) AVEC RAPPORT

RAPPORT

Nom :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Arbitre | <input type="checkbox"/> Aide arbitre |
| <input type="checkbox"/> Délégué Fédéral | <input type="checkbox"/> Marqueur |
| <input type="checkbox"/> Chronométrateur | <input type="checkbox"/> Opérateur des 24" |
| <input type="checkbox"/> Aide marqueur | <input type="checkbox"/> Responsable de l'organisation |
| <input type="checkbox"/> Capitaine A | <input type="checkbox"/> Capitaine B |
| <input type="checkbox"/> Entraîneur A | <input type="checkbox"/> Entraîneur B |
| <input type="checkbox"/> Observateur | |

LA RENCONTRE

- | | |
|---|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> LFB | <input type="checkbox"/> NF1 |
| <input type="checkbox"/> NM1 | <input type="checkbox"/> NF2 |
| <input type="checkbox"/> NM2 | <input type="checkbox"/> NF3 |
| <input type="checkbox"/> NM3 | <input type="checkbox"/> Coupe |
| <input type="checkbox"/> Autre compétition (hors LNB) Préciser : | |

Date : Lieu : N° rencontre :
Equipe A : Equipe B :

MOMENT DE L'INCIDENT

- L'incident a eu lieu :

- Avant la rencontre Pendant la rencontre Après la fin de temps de jeu

Décrire succinctement l'incident ou les motifs d'une faute disqualifiante avec rapport :

LA FEUILLE DE MARQUE

- La feuille de marque a été renseignée par l'arbitre : Oui Non
Si non, pourquoi ?

- Est-ce, AVANT ou APRÈS la signature de la feuille de marque par l'arbitre ? Avant Après

- L'aide arbitre, les officiels de table, le Responsable de l'organisation, ont remis leurs rapports à l'arbitre Oui Non

- Les capitaines et entraîneurs de chaque équipe, ont contresigné la feuille de marque et ont été invités à fournir un rapport dans les 24 heures Oui Non
Si non, pourquoi ?

NATURE DES FAITS

Utiliser le verso de cet imprimé pour votre rapport

Fait à
Signature,

Le

Rapport à remettre à l'arbitre pour toutes les rencontres opposant les équipes engagées dans les compétitions nationales (Hors celles organisées par la LNB) qui l'adressera dans les 24 ouvrées à :

F.F.B.B. - 117, rue du Château des rentiers - BP 403 - 75013 PARIS - Tel : 01.53.94.25.40 Fax : 01.53.94.26.84

C.F.A.M.C.

RÉCLAMATION

RAPPORT

Nom :

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Arbitre | <input type="checkbox"/> Aide arbitre |
| <input type="checkbox"/> Délégué Fédéral | <input type="checkbox"/> Marqueur |
| <input type="checkbox"/> Chronométrateur | <input type="checkbox"/> Opérateur des 24" |
| <input type="checkbox"/> Aide marqueur | <input type="checkbox"/> Responsable de l'organisation |
| <input type="checkbox"/> Capitaine A | <input type="checkbox"/> Capitaine B |
| <input type="checkbox"/> Entraîneur A | <input type="checkbox"/> Entraîneur B |
| <input type="checkbox"/> Observateur | |

LA RENCONTRE

- | | |
|---|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> PRO A | <input type="checkbox"/> LFB |
| <input type="checkbox"/> PRO B | <input type="checkbox"/> NF1 |
| <input type="checkbox"/> NM1 | <input type="checkbox"/> NF2 |
| <input type="checkbox"/> NM2 | <input type="checkbox"/> NF3 |
| <input type="checkbox"/> NM3 | <input type="checkbox"/> Coupe |
| <input type="checkbox"/> Autre compétition (hors LNB) Préciser : | |

Date : Lieu : N° rencontre :
Equipe A : Equipe B :

MOMENT DE LA RECLAMATION

- L'incident a eu lieu :
 Avant la rencontre Pendant la rencontre Après la fin de temps de jeu
- Si l'incident a eu lieu pendant le temps de jeu, préciser au cours de quelle période
 1^{er} QT 2nd QT 3^{ème} QT 4^{ème} QT Prolongation : 1 2 3 4
- Au moment de l'incident, le score était de : ÉQUIPE A ÉQUIPE B
- Au moment de l'incident le ballon était mort et le chronomètre de jeu arrêté Oui Non
- Au moment de l'incident, le ballon était vivant Oui Non
- L'incident s'est déroulé entre :
- la fin du temps de jeu et le retour au vestiaire arbitre Oui Non
- dans le vestiaire arbitre Oui Non
- après la signature de la feuille de marque par l'arbitre Oui Non

LA FEUILLE DE MARQUE

- La feuille de marque a été renseignée par l'arbitre : Oui Non
Si non, pourquoi ?
- Est-ce AVANT ou APRÈS la signature de la feuille de marque par l'arbitre ? Avant Après
- L'aide arbitre, les officiels de table, le responsable de l'organisation,
ont remis leurs rapports à l'arbitre Oui Non
- Les capitaines et entraîneurs de chaque équipe, ont contresigné la feuille de marque
et ont été invités à fournir un rapport dans les 24 heures Oui Non
Si non, pourquoi ?

NATURE DES FAITS

Utiliser le verso de cet imprimé pour votre rapport Fait à Le
Signature,

Rapport à remettre à l'arbitre pour toutes les rencontres opposant les équipes engagées dans les compétitions nationales
(Hors celles organisées par la LNB) qui l'adressera dans les 24 heures ouvrées à :
F.F.B.B. - 117, rue du Château des rentiers - BP 403 - 75013 PARIS - Tel : 01.53.94.25.40 Fax : 01.53.94.26.84

NOTES

NOTES



NOTES

NOTES



NOTES

NOTES

